TEMA: ŽAIDIMŲ KŪRĖJŲ KONFERENCIJA

PC KLUBAS

KARTU SU

GAMES.LT

NR. '04 (35)
KAINA 9.99 LT

Su 2 kompaktiniais diskais

2 CD

APŽVALGOS

MARC ECKO'S GETTING UP
PSI: SIBIRO KONFLIKTAS
TOCA RACE DRIVER 3
TONY HAWK'S: AMERICAN WASTELAND
CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH
VIVISECTOR: BEAST WITHIN
X-COM: UFO DEFENCE

MĖNESIO ŽAIDIMAS

THE LORD OF THE RINGS
THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II



ISSN 1648-6854 2006'04

UP Group Computer

Specialistai rekomenduoja



TELEVIZORIUS

PERKANT  KOMPIUTERĮ.

NEMOKAMAI



Procesorius: AMD 64bit 2800+
Kietasis diskas: 80 Gb SATA/8mb
Atmintinė: 256 Mb
Optinis įrenginys: DVD +- RW
Vaizdo plokštė: GeForce 6200 128mb
Garso plokštė: 5.1 Realtek
Interneto plokštė: Realtek 10/100 Mbit
Foto kortelių skaitytuvas,TV išėjimas, RAID
Garantija: 2 metai

Kaina 1499 Lt - 33% =

1004,-*





Procesorius Celeron M 360 1,4GHz, Atmintinė 512mb, Kietasis diskas 80gb, Ypač ryškus 15.4WXGA ekranas, DVD įrašantis įrenginys, Vaizdo plokštė GMA900 224mb, Tinklo plokštė, modemas, foto kortelių skaitytuvas, belaidžio interneto, bluetooth, firewire, TVout jungtys, Windows XP Home, Garantija 12mėn. Svoris 2.95, baterija 6cell

Kaina 3299 Lt - 33%=

2210,-*



 **darbui**

Procesorius: AMD 64 bit 3000+
Kietasis diskas: 160 Gb SATA/8mb
Atmintinė: 512 Mb
Optinis įrenginys: DVD +- RW
Vaizdo plokštė: GeForce 6100 128mb
Garso plokštė: 7.1 Realtek
Interneto plokštė: Realtek 10/100 Mbit
Foto kortelių skaitytuvas,
TV išėjimas, RAID 0.1
Garantija: 2 metai

Kaina 1649 Lt - 33% =

1 105,-* 56 Lt/mėn.

 **namams**

Procesorius: AMD 64bit 3100+
Kietasis diskas: 160Gb SATA / 8mb
Atmintinė: 512MB DDR400
Optinis įrenginys: DVD +- RW
Vaizdo pl.: GeForce 6200 256MB DVI
Garso plokštė: 5.1 Realtek
Interneto plokštė: Realtek 10/100 Mbit
Foto kortelių skaitytuvas,
TV išėjimas, RAID 0.1
Garantija: 2 metai

Kaina 1799 Lt - 33%=

1205,-* 61 Lt/mėn.

 **dual core**

Procesorius: INTEL 805 2,66+2,66 Ghz
Kietasis diskas: 160Gb SATA
Atmintinė: 512MB DDR400
Optinis įrenginys: DVD +- RW
Vaizdo pl.: GeForce 6200 256MB DVI
Garso plokštė: 5.1 Realtek
Interneto plokštė: 10/100/1000 Mbit
Foto kortelių skaitytuvas,
TV išėjimas, RAID 0.1
Garantija: 2 metai

Kaina 1999 Lt - 33%=

1339,-* 68 Lt/mėn.

 **žaidimams**

Procesorius: AMD 64bit 3400+
Kietasis diskas: 200Gb / 7200
Atmintinė: 512mb DDR400
Optinis įrenginys: DVD +- RW
Vaizdo pl.: FX 6600 256MB PCI-E DVI
Garso plokštė: 5.1 Realtek
Interneto plokštė: 10/100/1000 Mbit
Foto kortelių skaitytuvas,
TV išėjimas, RAID 0.1
Garantija: 2 metai

Kaina 2199 Lt - 33%=

1473,-* 75 Lt/mėn.

 **ekstremalams**

Procesorius: INTEL PENTIUM 3 GHZ
Kietasis diskas: 200Gb / 7200
Atmintinė: 512mb DDR400
Optinis įrenginys: DVD +- RW
Vaizdo pl.: FX 6600 256MB PCI-E DVI
Garso plokštė: 5.1 Realtek
Interneto plokštė: 10/100/1000 Mbit
Foto kortelių skaitytuvas,
TV išėjimas, RAID 0.1
Garantija: 2 metai

Kaina 2399 Lt - 33%=

1607,-* 81 Lt/mėn.

VILNIUS | HYPER ICG
P.LUKŠIO G. 17,
TEL.: (8~5) 2101188
TEL.: (8~5) 2101187

KAUNAS | HYPER ICG
SAVANORIŲ PR. 315,
(Įėjimas iš Žukausko g.)
TEL.: (8~37) 775 643

KLAIPĖDA
KULIŲ VARTŲ G. 5,
TEL.: (8~46) 314717

ŠIAULIAI
VASARIO 16-OSIOS G. 41,
TEL.: (8~41) 52 60 66
VILNIAUS G. 170

PANEVĖŽYS
V. KUDIRKOS G. 3,
TEL.: (8~45) 435626
TEL.: (8~699) 33048

ALYTUS
UGNIAGESIŲ G. 7,
TEL.: (8~315) 73260

TAURAGĖ
VASARIO 16-OSIOS G. 4,
TEL.: (8~446) 55011
TEL.: (8~699) 33242

TELŠIAI
RESPUBLIKOS G. 34-3,
TEL.: (8~444) 51020
TEL.: (8~699) 33285

UTENA
KAUNO G. 19,
TEL.: (8~389) 50607
TEL.: (8~699) 33194

MARIJAMPOLĖ
GEDIMINO G. 7
TEL.: (8~343) 56563

ŠALČININKAI
UAB "Etanetas"
Vilniaus g. 56,
Tel.: (8~600) 06779

REDAKCIJOS ŽODIS

Sveiki,

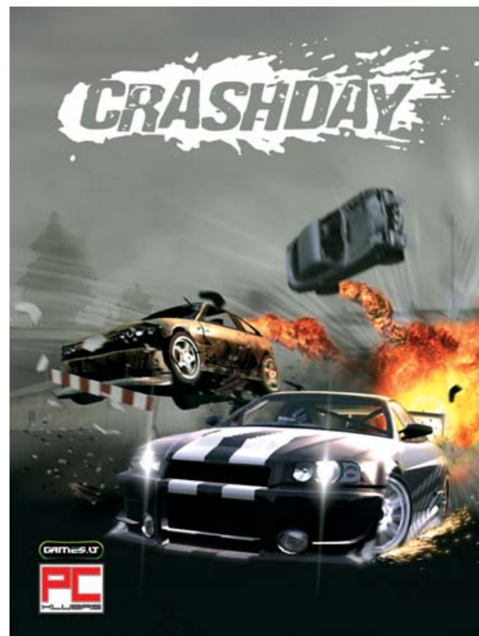
Norėtųsi sušukti ir visus pasveikinti su pavasariu bei puikiu, saulėtu oru, bet, bent jau dabar pas mus, bjauriai lyja už lango, ir šviesią pavasarišką nuotaiką sunku „pramušti“. Tikėkimės, kad kai skaitysite šį žurnalą, reikalai bus geresni... Kita vertus, tai tiesiog tobula aplinka žaisti žaidimus, kurių per pastarąsias porą savaičių išleista labai daug. Tiesa, dar negalime apie visus juos papasakoti ir išleisti į dienos šviesą, nes tai nėra šiaip sau eiliniai žaidimukai — tai ilgai laukti didieji super hitai, kuriuos būtina atidžiai išanalizuoti ir susidaryti pilnavertį įspūdį. Nežinia ar tokį „Oblivion“ sugebėsime visiškai pilnai įviekti iki kito numerio pasirodymo, tačiau situacija turėtų būti daug aiškesnė.

Nepaisant to, kad pažinties su stambiaisiais hitais dar teks palaukti, numeryje turime išties nemažai recenzijų. Čia nesiplėsiu, trumpas užuominas rasite „Review“ įžangoje. Kitas numerio akcentas — šiemetinė žaidimų kūrėjų konferencija, deja, nepateisino mūsų vilčių ir nepristatė labai daug įdomių dalykų. Priežastis, žinoma, aiški (pasiskaitę įžangėlę, suprasite, apie ką aš čia), bet kažkaip vistiek liūdnoka. Na nieko, tačiau turime įdomių naujienų ir anonsų. Tik sulaukėme vieno veiksmo žaidimo pagal klasikinį filmą, o jau išsamiai pristatome dar vieną atgimstančią kino veiksmo klasiką su tuo pačiu (ir šį kartą tikru) Al Pačino. O mėgstantiems kosmines 4x strategijas — labai sudėtingą ir reiklų žanrą, kurio darbų išvystame gan retai, didžiulis naujo tokio žaidimo anonsas.

Taigi šį kartą tiek. Verskite puslapius, o mes nuo žurnalo gamybos vėl keliaujame į didžiųjų žaidimų pasaulius, apie kuriuos būtinai papasakosime kitame numeryje.

Ričardas Jaščemskas







PEGI REITINGAI

PC Klube prie kiekvieno žaidimo recenzijos dedame PEGI reitingus. PEGI (Pan European Games Information) yra Europos šalių asociacija, nustatanti amžiaus ir turinio reitingus žaidimams. PEGI reitingai sudaryti iš dviejų dalių. Pirmasis yra amžiaus reitingas (jis dedamas ant žaidimo dėžutės priekio), kuris nurodo, nuo kokio amžiaus žaidėjams rekomenduotinas žaidimas. Yra įvairios amžiaus grupės: 3+, 7+, 12+, 16+, 18+.

Antrasis yra turinio reitingas, identifikuojamas specialiais simboliais, kurie dedami ant galinio žaidimo dėžutės viršelio. Reitingai ir jų reikšmės tokios:

 **Žiaurumas** – žaidime yra vaizduojamas žiaurumas



Necenzūrinė kalba – žaidime vartojami necenzūriniai žodžiai

 **Baimė** – žaidimas gali įbauginti vaikus

 **Seksas** – žaidime vaizduojamas nuogumas ir / arba seksualinis elgesys arba seksualinės užuominos.

 **Narkotikai** – žaidime yra vaizduojami arba minimi narkotikai

 **Diskriminacija** – žaidime yra užuominų arba medžiagos, galinčios paskatinti diskriminaciją.

Redakcijos nuomonė nebūtinai sutampa su tekstų autorių nuomone.

Vyr. redaktorius	Ričardas Jaščemskas
Redaktorius	Jogintas Visockas
Naujienų redaktorius	Aleksandras Maslovas
Stilistė	Giedrė Brazaitytė
Dizaineris — maketuotojas	Gediminas Lukavičius

Redakcija: Martynas Latušinskas, Vidas Gavelis, Irutė Pupelytė, Gedas Ivanauskas, Vytautas Lukaševičius, Aivaras Isajevas, Dangiras Jakimavičius, Paulius Visockas, Paulius Paskačimas, Vytautas Budreika, Žilvinas Gelžinis, Darius Vasylius, Aurelija Pociūtė.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza“.
issn 1648-6854
Spausdino AB spaustuvė „Spindulys“
(Gedimino g. 10, 44318 Kaunas).
Užs. Nr. 6.314
Redakcijos tel.: (37) 763 203,
faks.: (37) 764 995.

Dėl reklamos žurnale kreiptis:
Stasys Švabas
mob.tel.: +370 614 16659,
tel.: +370 5 210 1520
faks.: +370 5 210 1521.
El. paštas: stasys@upg.lt

DUK / SKELBIMAI

Kuo skiriasi „Radeon 9600 Pro“ nuo „Radeon 9600 XT“? Ar „Radeon 9600 Pro“ palaiko „pixel shader 2.0, 3.0“?
Tomas, Marijampolė
„Radeon 9600 XT“ skiriasi tik tuo, kad turi šiek tiek didesnį procesoriaus dažnį (500MHz, Pro dažnis 400 MHz). Ši „Radeon“ serija palaiko 2.0 „pixelshader“, naujesnio nepalaiko.

Kokias programas naudoti, norint kurti 3D animacinius klipus? Iš kur jas galima parsisiųsti?
Tadas, Marijampolė
Jų yra labai daug ir įvairių. Stambiausios 3D kūrimo ir animacijos programos — „3D Max“, „Maya“, tačiau yra daugybė smulkesnių ir paprastesnių, net ir nemokamų programų. Tiesiog reikia ieškoti internete — tam skirtų puslapių apstu. Pradėti rekomenduotume nuo lietuvių žaidimų kūrimo puslapio www.gamedev.lt, ten rasite daug informacijos apie įvairias programas.

Kokį patartumėte pirkti skaitmeninį fotoaparatą už 700 Lt?
Eglė, Kaunas
Na, mes šiuose dalykuose nelabai specializuojamės, dėl to kažkokio vieno modelio negalime išskirti. Reiktų pabandyti paieškoti internete diskusijų apie fotografijas ir fotoaparatus.

Kaip vadinasi „Sims“, kurie išleisti kovo mėnesį? Kada ir kokia pasirodys nauja NFS dalis?
Adomas, Klaipėda
Naujausias „The Sims 2“ išplėtimas — „Open for Business“. Keista, bet kol kas nieko apie „Need For Speed“ serijos ateitį „Electronic Arts“ nepaskelbė.

Kaip per NFS MW gauti BMW M3, neperėjus viso žaidimo?
Aidas, Vilnius
Turite pereiti, kitaip neišeis.

Ar artimiausiu metu išleis kokią nors „Counter Strike“ dalį? Jei taip, tai kokią?
Emilis, Alytus
Jokių naujienų negirdėjome.

Ką žinote apie tolimesnius GTA planus?
Vytautas, Panevėžys
Aišku, kad pasirodys „GTA: Liberty City Stories“ „PlaySation 2“ konsolėje, tad galima tikėtis vėliau jį išvysti ir PC.

Kada pasirodys „Heroes V“?
Modestas, Garliava
Gegužės pabaigoje.

Ar kuriama nauja „Star Wars“ žaidimo dalis ir koks jos pavadinimas?
Andrius, Panevėžys
Iš oficialiai praneštų naujų turėtų pasirodyti antroji „Lego Star Wars“ serija.

Ką daryti, jei kai įsijungi procesorių, supypsi signalas, o monitorius užgęsta?
Julius, Klaipėda
Nešti kompiuterį remontuoti.

Ar „King Kong“ yra išleistas ant PC?
Aurimas, Marijampolė
Taip.

Ar bus „Obscure“ papildymas?
Steponas, Vilnius
Kol kas nieko negirdėti.

Kodėl staiga mano kompiuteryje visų žaidimų grafika ženkliai suprastėjo? Nors pastaruoju metu naujų žaidimų neįsirašiau. Kas įvyko?
Andrius, Lentvaris
Sunku pasakyti, reikia kreiptis į specialistus, gali būti koks nors techninis nesklandumas.

Sveiki, kokia bus kita „Prince of Persia“ dalis ir ar galėtumėte įdėti kokių naudingų programų?
Vilmantas, Kelmės raj.
Programas dedame, o dėl „Prince of Persia“ ateities kol kas nieko nepaskelbta.

Ar yra Tom Clancy‘s „Rainbow Six: Lockdown“ papildymas? Kur jį galima nusipirkti? Kiek jis kainuoja?
Tadas, Širvintų raj.
Žaidimas neseniai pasirodė, todėl papildymų jokių nėra.

Kokias detales kompiuteryje man reikės keisti, jei mano kompiuteris: 1,6 GHz, 768 Ram, „GeForce 6500“ ir aš noriu žaisti F.E.A.R. ant „medium“ grafikos?
Maksas, Vilnius
Na, minimalius žaidimo reikalavimus sistema iš esmės atitinka. Silpniausiai šiuo atveju atrodo procesorius, taip pat gali prireikti ir kiek galingesnės vaizdo plokštės.

Ar strigtų „King Kong“ arba „Toca Race Driver 3“, jei mano kompiuteris yra 2.6 GHz, 256 RAM, vaizdo plokštė — „GeForce FX5200“ 128 MB?
Modestas, Panevėžio raj.
Manome, kad taip. RAM yra absoliutus mimimumas, o ir vaizdo plokštė nėra stipri.

Niekur negaliu surasti ir nusipirkti „The Suffering 2: Ties That Bind“. Gal galite patarti, kur ieškoti?
Mantas, Kaunas
Žaidimą platina „Akelotė ir Ko“, tad turėtų būti stambiuose prekybos centruose. Geriausia pasiskambinti į šią kompaniją ir pasiklausti tiksliai.

Perku ir parduodu PC žaidimus. Turiu įvairių žanrų.
Tel.: (638) 72489, Adomas, Klaipėda

Parduodu naujus žaidimus. Keletas jų: „Prince of Persia T2T“, „Worms 4 Mayhem“, „Total overdose“, „Dinasty warriors 4“, „Harry Potter ant The Goblet of Fire“... Parduodu MMORPG...
Tel.: (658) 44737, Edvardas, Vilnius

Norėčiau susirašinėti apie kompiuterinius žaidimus.
Tel.: (643) 99728, Paulius, Panevėžys

Parduodu „IL–2 Sturmovik forgotten battles“, „Return to castle Wolfenstein“, „Manchester Liverpul“. Tik marijampoliečiams.
Tel.: (631) 10363, Aurimas, Marijampolė

Pirkčiau: „Ultimate Spider Man“, „Splinter Cell 3“, „Moto GP 3 Ultimate Racing Technology“, „King Kong“, „Prince of Persia 3“, ESF su „botais“, „Total Overdose: Gunslinger‘s tale in Mexico“. Tik vilniečiams.
Tal.: (604) 92892, Gabrielius, Vilnius

Parduodu žaidimus: „Cross Racing Championship 2005“, „Painkiller“, „Kelyje 2“, „Juiced“.
Tel.: 381142, Modestas, Panevėžio raj.

Noriu susirašinėti su visais, kam patinka kompiuteriniai žaidimai.
Tel.: (683) 21362, Danielius, Alytus

Parduodu įvairius žaidimus. Dėl kainos susitarsime. Tik kauniečiams.
Tel.: (643) 25016, Mantas, Kaunas

Pirkčiau: „Resident Evil 4“, „25 to life“, „Cold Fear“, „Tomb Raider: Legend“, POP 3 (PC versijas). Parduodu F.E.A.R. ir „House of the Dead 3“.
Tel.: (631) 10363, Aurimas, Marijampolė

Pirkčiau arba mainyčiau žaidimus: „Fable the Lost Chapters“, „Dungeon Siege 2“, „Crashday“. Pats parduodu ir keičiu žaidimus, tokius kaip „25 to Life“, „Battlefield 2“, „Harry potter 4“, įvairias muzikines programas, „Adobe After Effects“. Gyvenu Vilniuje, bet galiu keistis ir su kitų miestų gyventojais. T–mix”aZz emailas : broolys@one.lt.

Parduodu įvairius žaidimus ir filmus! Andrius petrys@gawab.com

■ DUK

Ar galėtumėte plačiau papasakoti apie „Resident Evil 4“?
Aurimas, Marijampolė
Artimiausiuose numeriuose pasistengsime tai padaryti.

Ar greit pasirodys „Mafia 2“? Ar veiks ant mano kompiuterio „Godfather“ (AMD Athlon 64 3000+ RAM 512 MB)?
Vilmantas, Kelmės raj.
Kad ir kaip būtų keista, apie antrąją „Mafia“ vis dar sklando tik gandai, nėra jokios oficialios informacijos. Į klausimą apie „Godfather“ neatsakysime, nes nenurodyta vaizdo plokštė. Minimaliai reikalaujama 64 MB vaizdo plokštė, palaikanti T&L (Transform and Lightning) technologiją. Ją turi vaizdo plokštės nuo „ATI Radeon 8500“ ir „Nvidia GeForce 3“ (išskyrus 4MX seriją).

Labas „PC Klube“. Noriu jums užduoti klausimą. Man labai patinka žaidimas „Shadow the Hedgehog“ , bet jo nėra ant PC. Aš noriu sužinoti, ar yra koks nors „emuliatorius“, ar šitą žaidimą kada nors išleis ant PC? Jeigu taip, tai kada, nes aš labai noriu jį pažaisti.
Dima
PS2 emuliatorių yra, tačiau jie labai prastai veikia ir malonumo žaisti, naudojant juos, tikrai nėra. Ar pasirodys šis žaidimas ant PC, kol kas nepaskelbta, bet reikia tikėtis, nes pastarieji ankstesni „Sonic“ serijos žaidimai pasirodydavo ne tik konsolėse, bet ir PC.

Laba diena, gal galėtumėte įdėti „Hellgate London“ demo versiją? Iš anksto ačiū.
Ramunė
Žaidimas dar pradinėse kūrimo stadijose, tad tikėtis demo versijos (jei ji apskritai pasirodys, nes ne visi žaidimai prieš išeidami turi demo versijas) dar labai anksti. Pasistengsime surasti kokių nors video vaizdų ar bent daugiau ekrano paveikslėlių ir įmesti į CD.

Laba diena „PC Klube“. Norėčiau paklausti:
1. Kada tiksliai išeis „Gothic 3“, „Elder Scrolls 4“ ir „Godfather“?
2. Žurnalo pabaigoje jūs rašote žaidimų išleidimo datas Lietuvoje. Kur konkrečiai galima pirkti tuos žaidimus?
Ačiū.
T–mix'aZZ
„Gothic 3“ pasirodymas neseniai buvo atidėtas. Jo galima tikėtis rudenį. „Elder Scrolls 4: Oblivion“ ir „Godfather“ jau pasirodė, apžvalgos ieškokite kitame numeryje.
Žaidimų platinimo vietas įdedame į lentelę. Kadangi dažnai kyla klausimai, kur rasti žaidimus, ją, ko gero, talpinsime (ir jei reikės atnaujinsime) kiekviename numeryje.

BENQ KONKURSO NUGALĖTOJAS

Ignas Dauparas iš Panevėžio.

Sveikiname nugalėtoją ir prašome paskambinti į redakciją.

Kokie „NBA 2006“, „FIFA 2006“ ir „Total Overdose“ reikalavimai kompiuteriui?
Zygeris

FIFA:
CPU: 1,3 GHz, RAM: 256 MB, Video: 32 MB, HDD: 1,2 GB.

NBA
CPU: 800 Mhz (rek. 1.7 Ghz), RAM: 128 MB (rek. 256 MB), Video: 16 MB (rek. 128 MB), HDD: 1,5 GB.
Total Overdose
CPU: 1,5 GHz, RAM: 256 MB, Video: 64 MB (MX nepalaikoma), HDD: 1,7 GB.

Noriu nusipirkti „Prince of Persia: The Two Thrones“, bet nežinau ar tiks. Mano kompiuterio parametrai tokie:AMD Athlon(tm)XP 1800+ 1.53GHz, 256MB RAM, o vaizdo plokštė Nvidia GeForce 4 mx440.
Arūnas Jarusevičius Alytus
Minimaliais žaidimo nustatymais turėtų veikti.

Sveiki,
1. Ar galite išvardinti visas „The Elder Scrolls“ dalis?
2. Ar bus „Tony Hawk's American Wasteland“ tęsinys?
3. Ar yra „Evoliution Skateboarding“ ant PC?
A. Skibaris, Kaunas

Pagrindiniai „Elder Scrolls“ žaidimai:
1993 The Elder Scrolls: Arena
1996 The Elder Scrolls 2: Daggerfall
2002 The Elder Scrolls III: Morrowind
2006 The Elder Scrolls IV: Oblivion

Išplėtimai ir kiti papildomi žaidimai
1997 An Elder Scrolls Legend: Battlespire
1998 The Elder Scrolls Adventures: Redguard
2002 The Elder Scrolls III: Tribunal
2003 The Elder Scrolls III: Bloodmoon

Kokią vaizdo plokštę galiu nusipirkti už 200 Lt, kad palaikytų AGP x8?
Ruslanas
AGP x8 palaiko praktiškai visos, net ir pačios pigiausios iš šiuo metu parduodamų plokščių. Jei konkrečiau, už tokią kainą jau galima įsigyti „GeForce FX 5600“ ar „Radeon 9600“ serijos plokštes.



LADA RACING CLUB

ARTŪRAS M. (ACTIVE)

Naktis. Gatvė. Variklių gausmas. Iš už kampo pasirodo žmogus. Jis lėtai eina, apie nieką negalvodamas, pasitikintis savimi. Jis mato blizgančius „spoilerius“, „bamperius“, blizgančius dažus, kurie atspindi naktyje degančių šviestuvų šviesą. Jis mato automobilius. Naujus automobilius, kurie laukia jo. Jis prieina prie savojo, lengvai perbraukia pirštais per stogą, sėda vidun ir pasuka raktelį. Jo „žiguliukas“ jau paruoštas startui. Jis — tai JŪS.

Stop! „Žiguliukas“? O jūs ką galvojot, „Ferrari“? Juk tai ne „Need For Speed“.

„Lada Racing Club“ — tai rusų komandos „Galeos Media“ iššūkis tokiems grandams kaip NFS ar „Street Legal“. Kūrėjai tikina, kad jų žaidimas yra tarsi vidurys tarp šių dviejų. Pažiūrėkim, ar jie neperdeda?

Žaidimą pradedame kaip paprastas vairuotojas, sugalvojęs šiek tiek uždirbti lenktynėse. Pradžioje turėsime nedaug pinigų, o ir jų švaistyti nereikėtų, nes už įėjimą į lenktynes teks mokėti. Sumokėjus reikiamą sumą, mus įleidžia į lenktynes. LRC niekuo neatsilieka nuo NFS. Čia bus ir sprintas, ir „dragas“, ir „driftas“. Pačios lenktynės vyksta ne tik naktį, bet visą parą. Tarp minėtų lenktynių tipų reikėtų pridėti žiedines bei specialias užduotis. Viena iš jų — reikia pristatyti automobilį, jo net neįbrėžus! Atrodo nesunku? Nereikėtų užmiršti policijos (Rusijoje GIBDD).



LRC turi visą autokoncerno „AvtoVAZ“ automobilių liniją, tarp kurių pirmoji „kapeika“ ir pati naujausia „Lada Revoliu-

tion“. Taigi, panašiai kaip ir NFS, tik turint daugiau pinigų, galėsime įsigyti vis naujesnį ir geresnį automobilį, kurį vėliau galėsime „tiuninguoti“, kiek tik leidžia jūsų fantazija (na, ir finansinė padėtis). „Galeos Media“ įsigijo šių kompanijų licencijas: „Lit Company“, „Pro–Sport“, „Rider“, „Clutchnet“, „Sojuz96“, SVR, „Promo“, ATT ir kt., todėl kur plėstis „tiuningo“ srityje, tikrai bus. Kuo LRC pranašesnis už NFS „tiuninge“, — paklausite jūs? Ogi tuo, kad galėsite tobulinti net automobilio saloną!

Kitas visiems rūpimas klausimas, ko gero, būtų, kur mums teks važinėti? Atsakymas stulbina — realioje Maskvoje! Žinoma, ne visoje, mat atkurti visą Maskvą būtų nerealu... Bet išvysime tokias vietas kaip Kremlius, Lenino prospektas, Komsomolskij prospektas ir kt. Iš anksto paruošta net 50 skirtingų trasų!

Grafika. Žaidimo varikliukas buvo sukurtas visiškai „nuo nulio“. Žiūrint į paveikslėlius, galima įsitikinti, kad kūrėjai pasistengė. Bet juk jiems ir reikėjo sukurti kuo realistiškesnę grafiką, kad būtų įmanoma kuo įtikinamiau atkurti Maskvą... Taip pat naudojami šiuolaikiški efektai. Pirmasis jų — „Global Illumination“. Tai realaus atspindžio atkūrimas. Ši technologija atsakinga už viską, kas susiję su šviesa. Kita naudojama technologija, kuri sukuria realistiškumo efektą — HDRI (High Dynamic Range Image). Šį efektą galima būtų paaiškinti taip: įjunkite šviesą kambaryje ir žiūrėkite keletą minučių į šviestuvą. Po to iškart pažiūrėkite į tamsesnę vietą. Nieko nematysite. Būtent taip žaidime ir veikia šis efektas. Na, o tai, kad grafika tikrai gera, galima įsitikinti pažiūrėjus į reikalavimus: 2 GHz procesoriaus taktinis dažnis, 512 MB RAM, GeForce 6600, ATI X800.



Pabaigoje verta paminėti, kad žaidime naudojamos populiariausios Rusijoje repo grupės „Kasta“ dainos, o pagrindinis žaidimo veidas — „Mis Maskva“ Alena Kiriačiok.

Jis atsisėdo į savo automobilį, užvedė jį, pataisė galinio matymo veidrodėlį ir spjovė per langą. Jis pasiruošęs. Ant kelio išėjo simpatiška panelė, jos rankoje buvo skarelė. Ji pažvelgė į akis visiems lenktynininkams, pakėlė skarelę. Varikliai sugaudė, bet automobiliai nejudėjo. Keletą sekundžių tylos. Žiūrovai sulaikė kvėpavimą. Ranka nusileido žemyn! Ir automobiliai pajudėjo, palikdami už savęs tik dūmus.

Jis iš karto nutolo nuo kitų. Jis siekė pergalės bet kokia kaina. Jau nebegalvojo, kas bus. Juk jis — tai JŪS.



IR



PRISTATO



MINI RECENZIJŲ KONKURSAS!

Games.lt sveitainėje, „Kurk pats“ klube, kuriame pristatome naujus numerius ir diskutuojame įvairiais klausimais, susijusiais su žurnalais, lankytojų siūlymu nusprendėme pabandyti surengti naują konkursą. Tai bus mini apžvalgų rašymo konkursas, kuriame galės dalyvauti visi games.lt lankytojai.

Konkurso sąlygos paprastos: norintys dalyvauti, turi parašyti nedidelę — ne ilgesnę nei šešių sakinių apžvalgėlę apie pasirinktą žaidimą ir patalpinti ją į games.lt svetainės „Kurk pats“ klubo specialiai tam sukurtą temą.

Įdomiausias apžvalgėles patalpinsime žurnalo numeriuose. Tuomet visi galėsite balsuoti kuponuose už labiausiai patikusią apžvalgą ir po trijų numerių paskelbsime absoliutų nugalėtoją, kuriam atiteks „Logic 3“ vairas. Kitus favoritus taip pat pasistengsime apdovanoti kokiais nors nedideliais priziukais.

Taigi prisiminkite kokį įdomų žaidimą, apie kurį galėtumėt trumpai ir įdomiai papasakoti, eikite į www.games.lt ir rašykite savo apžvalgas. Laukiame dalyvių!

„CRYTEK“ PARDAVĖ „FAR CRY“ ŽENKLĄ

Kompanija „Ubisoft“ iš nepriklausomos vokiečių studijos „Crytek“ nupirko visas likusias intelektualinės nuosavybės teises jos leidžiamai veiksmo frančizei „Far Cry“. Sandėris, kurio finansinė pusė neskelbiama, taip pat suteikia leidėjui amžinąją teisę naudotis „CryENGINE Far Cry Edition“ technologija. Greičiausiai, tokiu būdu „Ubisoft“ bando užtikrinti pelningos frančizės ateitį, kadangi jos kūrėjai perėjo į konkurento, „Electronic Arts“, stovyklą (būtent ši superkorporacija išleis kitą vokiečių kūrėjų projektą, daug žadančią šaudyklę „Crysis“).

Dabar „Ubisoft“ gali vystyti „Far Cry“ frančizę savo nuožiūrą, į nieką neatsižvelgdama, ir daryti tai ji ketina labai aktyviai (tiesa, didesnis dėmesys, kol kas skiriamas konsolėms, tuoj turi pasirodyti „Far Cry Instincts Predator“ X360 konsolei, kurio paveikslėlį ir matote). Bent jau kompanijos prezidento Yves Guillemot teigimu, „Far Cry“ yra vienas sėkmingiausių kompanijos prekybinių ženklų, ir ateityje padės jai sustiprinti padėtį šaudyklių rinkoje.





IŠ „INFOGRAMES“ ATLEISTAS FINANSINIS DIREKTORIUS

Kompanija „Infogrames“ atleido savo finansinį direktorių Thierry Dettloff, nespėjus pastarajam atidirbti bandomojo laikotarpio. Sunkumus patiriančioje leidybinėje kompanijoje jis pradėjo dirbti 2005 metų lapkričio 23. Į jo pareigas įėjo kompanijos finansinių operacijų visame pasaulyje kontrolė, taip pat vidinės apskaitos sistemos įdiegimas, kuris padėtų „Infogrames“ pagerinti finansinę padėtį.

Nepaisant to, kad „Infogrames“ nepranešė Detloffo atleidimo priežasčių, galima spėti, kad tai nesibaigianti finansinė krizė kompanijoje. Prieš kurį laiką leidėjas jau pranešė apie tai, kad negali grąžinti ankščiau gautų kreditų. Ir jei ne sumaniai organizuotos derybos, kurių dėka apmokėjimo terminas buvo prailgintas, nežinia, kuo galėjo baigtis ši istorija.

„CALL OF CTHULHU“ AUTORIAI PATIRIA RIMTŲ PROBLEMŲ

Finansinės problemos, kurias jau seniai patiria britų „Headfirst Productions“, daugiau kaip 6 metus dirbusi prie „Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth“ projekto, atvedė studiją prie išorinio valdymo įvedimo, o netrukus baigsis kompanijos uždarymu. Liūdną finalą liudija pranešimai apie tai, kad svarbiausi darbuotojai jau apleido skęstantį laivą ir dabar dalyvauja kitų kompanijų („Codemasters“, „Eurocom“, „Crytek“, „Lionhead“ ir „BioWare“) kuriamuose projektuose. Galima spėti, kad padėties neištaisė ir nesenas teisių „Simon the Sorcerer“ frančizei pardavimas, ir ilgai laukta aukščiau minėto veiksmo žaidimo premjera (įvykusi PC platformoje visai neseniai).



ŽVAIGŽDŽIŲ DESANTAS IŠFORMUOTAS

Britų studija „Strangelite“, žinoma dėl šaudyklės „Starship Troopers“, paskelbė apie savarankiškumo pradimą ir prisijungimą prie sėkmingesnės, nors taip pat niekuo ypatingu nepasižyminčios kompanijos „Rebellion“ iš Didžiosios Britanijos. Naujame vaidmenyje komanda užsiims dvejomis kol kas neanonsuotomis šaudyklėmis PC ir neįvardintoms konsolėms.

Pabaigoje pažymėsime, kad „Strangelite Studios“ atsirado 2001 metais ir per visą savo egzistavimo laikotarpį išleido tris projektus, visus bendradarbiaujant su leidėju „Empire Interactive“. Tai, visų pirma, jau minėta Polo Verchoveno filmo adaptacija, o iki jos buvo „Crazy Taxi“ ir „Virtua Tennis“ perkėlimas į PC.

„VISTA“ VĖLUOJA. VĖL.

Panašu, kad PC žaidimų triumfuojantis sugrįžimas atidedamas. Neseniai kompanija „Microsoft“ oficialiai nukėlė (jau kelintą kartą!) savo naujos OS „Windows“ versijos, žinomos romantišku „Vista“ vardu, išleidimą. Vietoj žadėto 2006 metų vidurio ji parduotuvėse pasirodys tik 2007–ųjų pradžioje, tiesa, korporatyviniai vartotojai galės su ja susipažinti kiek anksčiau — jau per Kalėdas.

Negalima nepažymėti, kad šios OS kūrimas, vykstantis, ypač akcentuojant žaidimų galimybes („Microsoft“ ne kartą sakė apie tai, kad būtent „Vista“ sugrąžins PC buvusią žaidybinės platformos šlovę), pradėjo priminti vidutiniško kompiuterinio žaidimo „statybos“ procesą — jei pamenat, iš pradžių kūrėjai padarė kelis garsius anonsus, paskui (už poros metų) surengė kelis pristatymus, kuriuos lydėjo būtinas išleidimo datos atidėjimas.





KRIKŠTATĖVIS ATNEŠĖ EA DIDŽIULES IŠLAIDAS

Skaičiuoti svetimus pinigus — labai patrauklus užsiėmimas, o leidinys „Financial Times“ jį labai mėgsta. Viename iš naujausių straipsnių jis nutarė suskaičiuoti, kiek gigantui „Electronic Arts“ kainavo projekto „The Godfather“ (garsios kinotrilogijos su visa aibe Holivudo žvaigždžių) perkėlimas į žaidimų pasaulį. Tuo pačiu metu finansų specialistų nedomino žaidimo biudžetas — apytikslis skaičius (nuo 10 iki 20 mln. dolerių) žinomas visiems ir ypatingo virpulio nesukelia. Vietoj to „Financial Times“ suskaičiavo EA nuostolius dėl projekto uždelsimo. Pagal išankstinį planą, jis privalėjo pasirodyti praeitų metų rudenį, bet vietoj to pasirodė šių metų kovo mėnesį, ir tai tik šios kartos konsolėse („next gen“ versija pasirodys metų pabaigoje).
FT teigimu, projekto uždelsimas lėmė kompanijos akcijų vertę, kurių kaina per pastaruosius 9 mėnesius smuko 5%. Iš pirmo žvilgsnio tai atrodo nedaug, tačiau perskaičiavus doleriais, gaunasi įspūdingas skaičius — 800 mln. dolerių. Dar daugiau, „elektronikams“ bus labai sunku „atmušti“ šiuos pinigus, kadangi kompanija buvo priversta sumažinti šios kartos žaidimų kainas iki $39.99, siekiant bent kaip nors palaikyti susidomėjimą jais.

Joy Silver





GAME DEVELOPERS CONFERENCE 2006

Šių metų kompiuterinių žaidimų kūrėjų paroda, nors ir buvo labai didelė bei susilaukė nemažai dalyvių ir naujienų, labiausiai buvo skirta naujos kartos konsolėms, kurioms PC šį kartą turėjo užleisti vietą. Nepaisant visuotinio dėmesio „next-gen“, keletas įdomių PC žaidimų buvo pristatyta, tad apie juos trumpai ir papasakosime.

CALL OF JUAREZ

Atrodo, „Gun“ neilgai liks vieninteliu nauju laukinių Vakarų žaidimu. Lenkų studija „Techland“ („Chrome“ kūrėjai) pirmojo asmens vesterno šaudyklę pradėjo gaminti dar prieš „Gun“ pasirodymą ir šiemet, reikia tikėtis, jau išleis savo kūrinį į dienos šviesą.

Iš to, ką kūrėjai spėjo parodyti, galima spręsti, jog „Call of Juarez“ nebus tik paprastas šaudymų ir lakstymo žaidimas. Labai svarbų vaidmenį atliks žaidimo istorija, vesianti žaidėjus per įvairiausias ginklų kovas pavojinguose Vakarų miesteliuose ar net susidūrimus su vietiniais indėnais laukinėje gamtoje.

Be abejo, lengviausia „Call of Juarez“ įsivaizduoti lyginant su „Gun“, tik iš pirmojo asmens perspektyvos. Lenkų žaidime taip pat bus specialus „bullet–time“ režimas, kurio metu arba jūs, arba priešas pirmas iššaus, ir taip nulems kovos baigtį. Kitas, jau dabar žinomas panašumas su „Gun“ yra viskio naudojimas sveikatai atstatyti :).

Be šaudymo paprastais šautuvais, kol kas neįvardintas he-









rojus galės naudotis ir lankais, strėlėmis bei botagu, kurį, reikia tikėtis, galėsime panaudoti įvairiais tikslais (kaip „Indiana Jones“ žaidimuose).

Naujasis vesternas naudoja pačios kompanijos sukurtą grafinį variklį, kuris, sprendžiant iš pirmųjų vaizdų, sugeba generuoti išties įstabias aplinkas ir įtikinamus objektus. Žaidimas neatsilieka ir nuo madingosios fizikos išnaudojimo — statinės ir kiti objektai reaguoja į veikėjo veiksmus. Kaip galima nuspėti, sulauksime ir vieno–kito galvosūkio, susijusio su objektų fizikiniu išdėstymu (kažkas panašaus į „Half–Life 2“ galvosūkius).

EVOLVE GDC





CRYSIS

Praėjus dviems metams po pirmojo „Far Cry“ pasirodymo, vokiečių kūrėjai „Crytek“ ir vėl ruošiasi atverti mūsų burnas. Nors kompanija ir prarado „Far Cry“ pavadinimą, dar labiau ištobulinę savo variklį, jie mums žada pateikti naują super šaudyklę „Crysis“.



Kol kas žaidimo medžiagos pademonstruota labai nedaug — vos vienas techninis filmukas, tačiau į jį sukišta ne viena pažangi technologija, kuria galės pasigirti žaidimas. Be dar labiau pagerintų šešėlių, dalelių efektų (ugnis, sprogimai ir pan.), tikrų debesų ir vandens, žaidimas turės tikrovišką objektų sąveiką, pavyzdžiui, eidami pro augalus, jų lapus užkliudysime, ir jie išsilenks, o ne praeisime kiaurai. Efektyviai atrodo ir nauja veikėjų veidų generavimo sistema — klonų paradai, rodos, baigsis.

„Crysis“ pasakos mokslinės fantastikos istoriją apie ateivius, įsiveržiančius į Žemę. Kūrėjai žada pateikti didingą žmonijos pabaigos dramą, o ne šiaip eilinį ateivių pasivaikščiojimą ir pasišaudymą mūsų gimtinėje. „Crytek“ pripažįsta, kad „Far Cry“ trūko geros istorijos, tad naujame žaidime tam skiriamas didžiulis dėmesys.

Žinoma, žaidimo veiksmas ir vėl vyks džiunglėse, kas labai primins „Far Cry“, tačiau įsibėgėjant žaidimui, šis įspūdis blės. Mus supantis pasaulis palaipsniui atšals ir virs ledine karalyste, mat tokia yra įsiveržusių ateivių rasės specifika ir tikslas — užšaldyti Žemę ir ją pasiimti „namo“. Šaldymo elementus bus galima naudoti ir patiems — pranešama apie ginklą, užšaldantį ore esančią drėgmę ir iš jos pagaminančią šovinius. Temperatūros reguliavimui bus skirtas išties didelis dėmesys, pats herojus vilkės terminį kostiumą, sugebantį keisti savo ir kitų temperatūrą.

„Crytek“ pasimokė ir iš „Far Cry“ „geimplėjaus“ ydų. Žaidusieji puikiai prisimena, kaip nelogiškai ir nelabai smagiai į žaidimą lyg niekur nieko buvo įmesti mutantai, su kuriais kovoti buvo gana lengva, ir tai nė iš tolo nepriminė gudrių ir pavojingų susidūrimų su samdiniais.

Kūrėjai daug dėmesio skiria ir daugelio žaidėjų režimų pertvarkymui. „Crysis“ rasime taktinius „deathmatch“, „team deatchmatch“ ir „capture the flag“ režimus. Bus ir naujas „Power Struggle“ režimas, kuriame rasime ir ekonominę sistemą bei įgūdžių medį.

Apie techninius būsimo žaidimo reikalavimus kalbėti dar ankstoka, bet kūrėjai teigia, jog reikės išties galingo aparato. Vaizdo plokštė, palaikanti „pixel shader 2.0“, bus privaloma. Tiesa, „Far Cry“ buvo gan lankstus savo reikalavimais, tad to paties galima tikėtis ir iš „Crysis“. Išleistas žaidimas veiks ir su dabartiniu „DirectX 9“, ir su būsimuoju „DirectX 10“, kuris bus „Windows Vista“ dalis. Būtent dėl šios priežasties žaidimo pasirodymo data neseniai buvo atidėta į 2007-ųjų pradžią, nes tik tuomet pasirodys „Vista“.



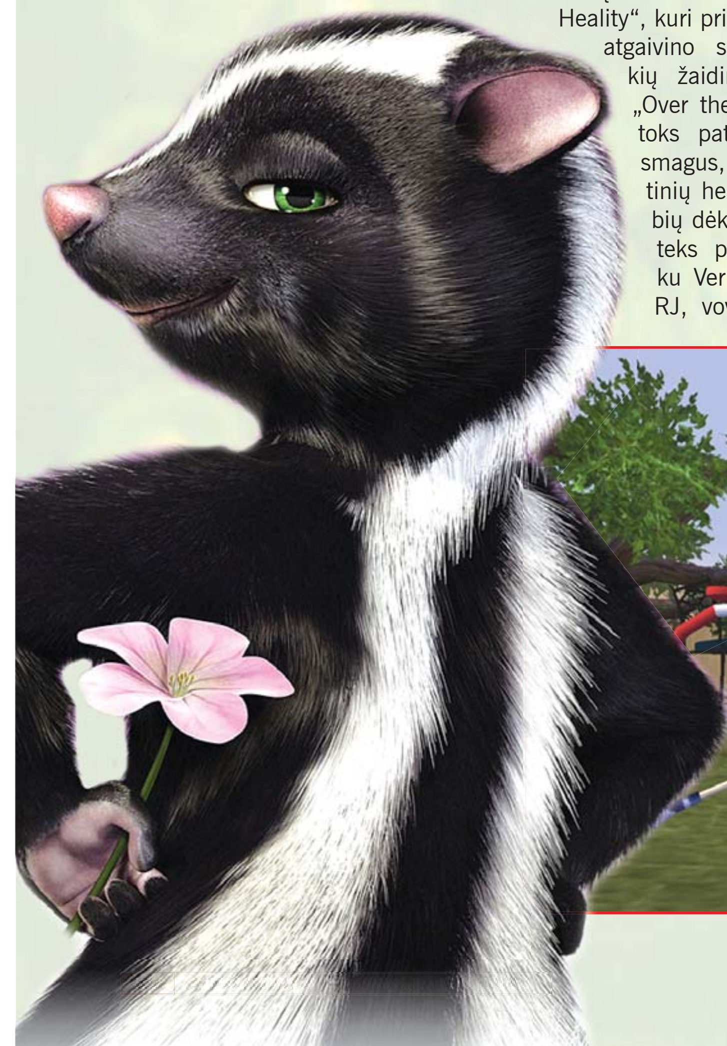
OVER THE HEDGE

„Activision" „pasigavo" dar vieno kompiuterinės animacijos filmuko, kuris sukurtas pagal komiksą, licenciją. „Over the Hedge" pasakoja istoriją apie tai, kas nutinka, kai gyvenamieji miesto namai per daug išsiplečia į laukinių gyvūnų karalystę.











Žaidimą kuria studija „Edge of Heality", kuri prieš porą metų atgaivino senąjį nuotykių žaidimą „Pitfall". „Over the Hedge" yra toks pats keistas ir smagus, ypač išskirtinių herojų asmenybių dėka. Žaidėjams teks pabūti vėžliuku Vernu, meškėnu RJ, vovere Hammy ir šeške Stella. Žaidime tradiciniai platforminiai bei veiksmo elementai sumaišyti su mini ir net mikro žaidimais.

Įdomu tai, kad žaidimą galima žaisti ne tik vienam, bet ir dviese bendradarbiavimo režimu. Kažkas panašaus į paskutinį konsolėse pasirodžiusį „Crash Bandicoot" žaidimą, kur du veikėjai apjungiami į vieną bendrą darinį ir kartu atlieka įvairius kombinuotus veiksmus. Šokinėsite stogais ir griausite juos, vengsite magiškų spąstų, lakstysite po kaimynystes. Veikėjai turi puikią animaciją, išreiškiančią jų asmenybės bruožus.

„Over the Hedge" filmukas ir žaidimas pasirodys vasaros pradžioje.



PACIFIC STORM

„Buka Entertainment“ kartu su CDV ruošia naują jūrinę strategiją „Pacific Storm“. Žaidimas leis dalyvauti Antrojo pasaulinio karo jūrinėse kovose tarp JAV ir Japonijos.

Žaidimas bus dviejų lygių, t.y. turėsime ir žingsnis po žingsnio veikiantį strateginį žemėlapį, kuriame galėsime perkelti savo jūrines pajėgas ir atlikti kitus svarbius sprendimus, bei pačių strateginių kovų režimą, kuriame jau vadovausime savo daliniams.

Strateginis žemėlapis padengs visą Antrojo pasaulinio karo jūrinę apimtį. Bus galima žaisti už abi kovojančias puses ir dalyvauti istoriniuose mūšiuose. Didelis dėmesys bus skirtas tyrimams, tad galėsime atrakinti vis stipresnius laivus ir ginklus, galiausiai ir atominę bombą.

Kovos režime galėsite vadovauti savo kariniams laivams, nešėjams, oro pajėgoms ir kitiems jūriniams ir pagalbiniams daliniams. Valdymas žadamas nesudėtingas, įprastas strateginiams žaidimams. Galima rinktis pilnai valdomą ar iš dalies automatinį režimą, tuomet daliniai reikalautų mažiau dėmesio ir žaidėjo įsikišimo.

Įdomiausia ir dar mažai kur galima žaidimo savybė yra tiesioginis dalyvavimas mūšyje pasirinkus kurį nors dalinį. Tiesiog paspaudę ant kovinio lėktuvo, galite įšokti į jo kabiną ir patys skristi bei atakuoti juo. Žinoma, detalios simuliacijos nėra, tad nereikės pergyventi ir rūpintis įvairiais sudėtingais lėktuvo ar kitos mašinos valdymo aspektais.

Nors Antrojo pasaulinio karo strategijų matėme į valias, apie jūrinių kovų žaidimus to negalima pasakyti. „Pacific Storm“,rodos, žada pateikti šį tą naujo ir nematyto, tad jo pasirodymo vasarą verta laukti.





ROBOBLITZ

Dėmesio dėmesio! Keista ir džiugi naujiena! Pirmasis „Unreal Engine 3“ variklį turintis žaidimas bus... arkada apie robotų kovas — „RoboBlitz“.

Kompanija „Naked Sky“ nusprendė lengvai pasižiūrėti į naujojo variklio grafikos ir, svarbiausia, fizikos galimybes ir pagamino linksmą žaidimuką, kur žaidėjams teks nuolat naudoti fizikos ypatumus ir spręsti užduotis, tuo pat metu kovojant su priešais.

Įdomus žaidimo aspektas yra tas, kad „RoboBlitz“ naudoja neįprastą animacijos sistemą. Žaidime visa animacija priklauso nuo fizikos, jos dėsniai naudojami skaičiuoti animacijai, ji nėra savaime „nufilmuota“. Tik pasirodžius žaidimo logotipui, žaidėjams teks pajusti fizikos skonį ir kvapą: „RoboBlitz“ ženklą teks su magnetinėmis roboto Blitz rankomis išrankioti paraidžiui ir jas numesti ant platformos, kuri ir atvers duris į patį žaidimą.

O tuomet iš visų kampų pradės lįsti įvairiausi priešai, o mes turėsime krūvą gravitacinių, elektromagnetinių, raketinių ir kitokių ginklų, kad su jais susidorotume.

Dar viena netipiška, tačiau maloni smulkmena — žaidime visiškai nebus jokios informacijos, išvedamos į ekraną. Apie roboto sveikatą ir amuniciją spręsime iš ant paties Blitz nugaros esančių matuoklių. O daugiau žinoti mums nieko ir nereiks.





Žaidimukas atrodo tikrai stulbinančiai. Nieko nuostabaus, juk tai naujasis „Unreal 3“ variklis. Tačiau nuostabi šio žaidimo apimtis — šešios skirtingos arenos su įvairiais galvosūkiais ir priešais sutelpa į 50 MB, kad per daug neapkrautų būsimų žaidėjų, mat „RoboBlitz“ bus platinamas Internetu.



SIN EPISODES: EMERGENCE

Prieš beveik aštuonerius metus pasirodžiusį SiN žaidimą deramai pastebėti ir įvertinti pavyko nedaugeliui, mat žaidimas startavo beveik tuo pat metu kaip „Half–Life" ir buvo tiesiog užgožtas jo šešėlio.

Tačiau kad ir kokia nepatogi būtų starto padėtis, SiN susilaukė bent tokio pripažinimo, kad kūrėjai tęstų darbus ir ruoštų tęsinį, nors ir tokį ilgą laikotarpį. Dabar darbai jau, rodos, pajudėjo link finišo tiesiosios ir naująjį (naujuosius) „SiN Episodes" turėtume išvysti jau netrukus.

Kūrėjai „Ritual" vieni pirmųjų paskelbė apie būsimo atskirų žaidimo epizodų platinimą Internetu per „Steam" sistemą. Kaip žinote, šią idėją pasigavo ir „Valve", tad būsimuosius „Half–Life 2" išplėtimus taip pat išvysime „po kąsnelį".

Pirmasis naujojo SiN epizodas „Emergence" kuriamas naudojant garsųjį „Source" variklį, ir sprendžiant iš pirmųjų vaizdų, atrodo išties stipriai. Naujame žaidime sugrįžta originaliojo „Sin" veikėjai. Valdysime Džoną Bleidą, policininką, siekiantį sustabdyti niekšingus Aleksis Sinclair planus, kuris trokšta užvaldyti Freeport miestą. Žinoma, tai reiškia, kad teks daug bėgioti ir šaudyti priešus įvairiose aplinkose, naudojant įvairius ginklus. Pirmasis naujojo SiN „kąsnelis" nežada būti labai didelis — truks apie šešias valandas.



Įdomiausiai naujajame žaidime atrodo jo kintanti sudėtingumo sistema. Kaip ir kitos šaudyklės, „Emergence" skaičiuos visokiausią jūsų statistiką: pataikymų iš skritingų ginklų procentą, nužudymų skaičių ir panašiai. Tačiau čia šie duomenys bus reikalingi ne šiaip pasižiūrėti ir pasididžiuoti prieš draugus. Pagal šią statistiką, „Emergence" pritaikys sudėtingumo lygį. Pavyzdžiui, jei švariai ir sėkmingai atlikinėsite „headshot'us", netrukus priešai ims dėvėti šalmus ir labiau vengti tiesioginių atakų. Jei kūrėjams pavyks toks jų sumanymas, „Emergence" turėtų gautis labai dinamiškas.

Naujasis „SiN" iš „Half–Life 2" skolinasi ne tik variklį — išvysime šiek tiek pažįstamų elementų, pavyzdžiui, pasivažinėjimai transporto priemonėmis tuo pat metu šaudant priešus. Tai, žinoma, nėra blogai, ir, reikia tikėtis, spalvingas „SiN" stilius padės jam labiau išsiskirti iš šaudyklių gausos.

„Steam" platinimo sistemoje „SiN Episodes: Emergence" turėtų pasirodyti gegužę. Kompanija planuoja išleisti ir tradicinį įpakuotą „Emergence" variantą, tik kol kas neatskleidžia nei kaip, nei kada.

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

Ilgai lauktas ambicingasis EA projektas „Godfather: The Game“ jau mūsų diskuose, ir kitame numeryje pateiksime išsamius šio klasikinio filmo atgaivinimo žaidime įspūdžius. O dabar, manome, tinkama proga papasakoti apie dar vieną labai panašų projektą, iš senųjų kino ekranų prikeliantį kitą didingą 1983 Braino de Palmos ir Oliverio Stouno veiksmo filmą „Scarface“.

Skirtingai nei „Godfather“, „Scarface“ turi porą jam skintis kelią padėsiančių kozirių: jo nepasmerkė filmo režisierius, o pagrindinis herojus Alas Pačino galų gale sutiko leisti panaudoti savo išvaizdą (iš „Godfather“ aktorių jis vienintelis iš pradžių nesutiko to leisti).

Būsimasis žaidimas, žinoma, tiesiogiai nepasakos filmo veiksmo, juk tuomet žaidėjui visiškai neliktų pasirinkimo laisvės. Kūrėjai „Radical“ nusprendė rinktis visai kitokį kampą, žaidimo veiksmą pradėdami pačioje filmo istorijos pabaigoje, kur Montana nusprendžia pats vienas stoti į kovą su Sosa samdiniais. Neatskleisime filmo pabaigos, nes jį tikrai verta pažiūrėti, o žaidime Tonis pabėgs iš susišaudymo ir tik po trijų mėnesių slapstymosi sugrįš į savo miestą bei bandys atgauti konkurentų perimtas teritorijas, atstatyti imperiją ir atkeršyti Sosai.

Iš kūrėjų atkleistų detalių ir vaizdų galima nuspėti, kad „Scarface“ žaidimas bus labai žiaurus. Kūrėjai nepasitenkina eilinėmis kruvinomis kovomis, jie naudoja kovos sistemą, panašią į „Soldier of Furtune“ seriją, kur žaidėjas gali taikytis į skirtingas priešo kūno zonas ir daryti vis kitokią žalą. Apsiginklavęs M16, Montana peršauna ir perkerta kiekvieną priešo galūnę, ir kuo aršesnė kova, tuo aukštesnis jo įniršio matuoklis. „Filmo fanai prisimins, kad Tonis turi beprotišką būdą ir kartais tiesiog pratrūksta. Girdite vargonų muziką, matote iš arti pritrauktas jo akis, o tuomet prasideda. Jis visiškai praranda savitvardą ir pridaro labai žiaurių dalykų. Panašiai bus ir žaidime“,— pasakoja kūrėjai. Pasiekus maksimalią įniršio padalą, bus galima panaudoti vadinamą Aklą Įniršį. Tokius žiaurius ir galingus proveržius, žinoma, reikės naudoti tinkamai sunkiausiose vietose. Tonis tiesiog pasileidžia po kambarį, mojuodamas savo M16, o jūs turite tai suvaldyti per keletą sekundžių.

Iš tiesų, artimos kovos pėsčiomis bus daug svarbesnės ir intensyvesnės nei GTA serijoje. Kovų važinėjant automobiliu taip pat bus. Tonis galės priešus nukauti ne tik iš priekio, bet ir iš nugaros. Lekiant mašina, bus galima valdyti matomą vaizdą ir taip kovoti su priešais. Transporto priemonių įvairovės šiek tiek bus, tačiau nereikia tikėtis „San Andreas“ apimčių.

Vizualiai bendras „Scarface“ stilius labai panašus į „Vice City“ (tas pats veiksmo laikmetis), tik šiek tiek aštresnis ir realistiškesnis. Pačino išvaizda atkurta labai detaliai ir kruopščiai. Žaidime pasirodys ir kiti filmo herojai. „Žaidimas bus visomis prasmėmis autentiškas. Veikėjus įgarsina daug garsenybių — daugelis norėjo prisidėti prie šio žaidimo kūrimo. Filmo fanams tikrai patiks tai, ką mes jiem ruošiame“,— tikina kūrėjai. Veiksmas vyksta tikroviškai atkurtame Majamyje, yra dalis okeano ir keletas jau kūrėjų sukurtų salų, kurių išvaizda šiek tiek primena Bahamus. Taip pat sukurta ir tolimoji Bolivija — ten įsikūręs svarbiausias Montanos priešas Sosa.

Narkotikai ir jų verslas bus svarbi žaidimo, kaip ir filmo, dalis. Teks keliauti į Bahamus, derėtis su tiekėjais, organizuoti transportą ir kovoti su policininkais. Iš narkotikų uždirbsite pinigus, plausite juos per bankus, o jau už „švarius“ pinigus pirksite įvairaus legalaus verslo įstaigas ir organizuosite jų verslą. Ši veikla bus atviro žaidimo pasaulio pagrindas, o siužetinės misijos taps prieinamos keliant savo reputaciją. Žaidėjams teks būti labai kantriems, neišeis tiesiog nukeliauti ir sunaikinti visą Sosa organizaciją, kol būsite dar paprastas vyrukas karjeros dugne. Turėsite tai uždirbti.

„Scarface: The World Is Yours“ turi pasirodyti metų pabaigoje PC, dabartinės ir naujos kartos konsolėse.





SWORD OF THE STARS

Globalių požingsninių kosminių strategijų žanro mėgėjams (Vakaruose jį vadina „4X“, dėl žodžių „expand, explore, exploit, exterminate“) pranešame labai gerą naujieną! Kompanija „Kerberos Productions“ (tiesioginiai kitos „šuniškos“ firmos „Barking Dog Studios“ paveldėtojai) kuria (ir jau greit sukurs) šio žanro žaidimą, kuris turi visus šansus tapti kažkuo svarbesniu už eilinę „Master of Orion“ variaciją. Yra, aišku, tam tikru panašumų su žanro „promote“ — priešingu atveju tai būtų visai kitoks žanras, bet yra ir visa eilė malonių ypatumų.

Pradėkime nuo to, kad žaidimo pasaulis sukurtas pavydėtinai kruopščiai. Rasių, kovojančių už vyravimą kosmose, iš viso yra 4 (šiltakraujai ropliai „Tarka"; pagal daugelį kriterijų primenantys vabzdžius „Hivers"; telepatija ir telekineze sugebantis naudotis „Liir"; ir žmonės), tačiau apie kiekvieną jų mes gauname ne tik sausą statistinių charakteristikų rinkinį, bet ir masę žinių apie jų biologiją, istoriją ir kultūrą. Ir visa ši informacija ne iš dangaus paimta, o susieta tarpusavyje, pagrįsta jų gimtųjų planetų gamtinėmis sąlygomis ir evoliucijos eiga. Kultūriniai skirtumai ne tik įdomūs, bet ir pastebimai daro įtaką „geimplėjui". Taip, pavyzdžiui, kiekviena rasė naudojasi savita kosminių skrydžių technologija.

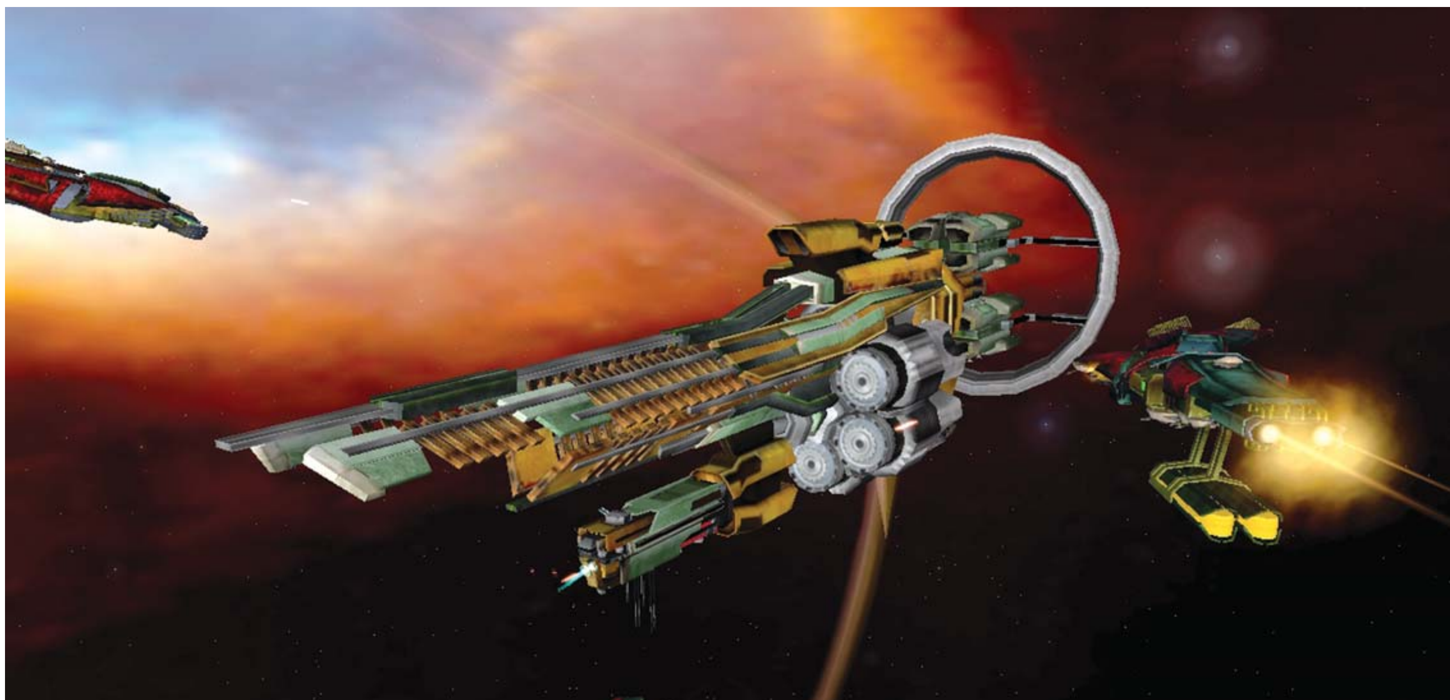
Kiekviena rasė gali kurti trijų skirtingų klasių laivus — „Destroyer", „Cruiser" ir „Dreadnought"; ir jei „Destroyer'ius" (pagal jūrinės terminologijos atitikmenį galima išversti kaip „eskadrinis minininkas") jau pačioje žaidimo pradžioje galima statyti beveik kas žingsnį, tačiau jie yra labai nedideli ir turi labai ribotą ginkluotę, tai „Dreadnought'ai", kurie tampa prieinami pabaigoje ir reikalauja labai solidžių resursų, sugeba naikinti ištisas planetas. Faktas, kad kiekviename mūšyje su jų dalyvavimu sprendžiasi planetos likimas, ir, atitinkamai svetimo „Dreadnought'o" reidas į prastai apsaugotus užnugarius net labai išvystytai civilizacijai gali turėti katastrofiškų pasekmių. Tai, kūrėjų manymu, yra geras vaistas nuo įprasto tokiems žaidimams nuobodulio finale, kuomet imperija–nugalėtoja kontroliuoja didelę kosmoso dalį ir tik tingiai naikina likusius priešus.

Suprantama, visų laivų skirstymas į tris klases pagal dydį visai nereiškia, kad galimų modelių skaičius bus tas pats. Priešingai — savo modifikacijų kūrimo mėgėjams bus kur išsiplėsti. Kosminis laivas skirstomas į 3 sekcijas — varomoji, komandinė ir tikslinė (atsako už laivo specializaciją — ar jis bus kolonizaciniu, žvalgybiniu, transportiniu, remonto, kariniu ir t.t.). Iš viso šių skyrių variacijų yra daugiau nei 75 kiekvienai rasei. Plius įvairios gynybos. Plius galimybė įrengti laive (esant atitinkamoms vietoms atitinkamose sekcijose) daugiau kaip 40 rūšių ginklų, pagal veikimo principą skirstomų į 6 klases (energetiniai, torpedos, minos ir t.t.), taip pat pagal dydį ir galingumą. Beje, ginklais bus galima įrengti ne tik karinius laivus (nors karinio remontavimo laivo efektyvumas bus, aišku, mažesnis už specialaus karinio laivo).

Technologijų medis žaidime turi daugiau kaip 150 pozicijų, tačiau įdomiausia jame yra ne tai, o faktas, kad kiekviename naujame žaidime jis bus skirtingas. Tai yra, kai kurios pagrindinės technologijos bus prieinamos, bet bus ir tokių, kurios atsiras tik su tam tikra tikimybe (kurios koeficientai kiekvienai rasei yra skirtingi). O tai yra puikus stimulas pereiti žaidimą ne vieną kartą. Beje, yra ir kitas stimulas — tam tikras specialus apdovanojimas (reikia manyti, sertifikatas, kurį galima išspausdinti), skirtas tiems žaidėjams, kurie pereis kampaniją už kiekvieną rasę (o tai, įvertinant žymius skirtumus tarp jų, turėtų būti tikrai įdomu). Be to, pereiti galima ne šiaip atsitiktiniu būdu sugeneruotą kampaniją, bet ir įvairius scenarijus, nustatančius specifines pradines sąlygas.

Tačiau visos šios technologijos ir įvairūs laivai nereiškia, kad jums reikės ilgai ir nuobodžiai vystytis praktiškai nuo nulio prieš prasidedant įdomumui (kas dažnai





pasitaiko tokio žanro žaidimuose). Priešingai, mums žada, kad iš karto po starto turėsime visus būtiniausius dalykus dinamiškam vystymuisi, ir kad šansai susikirsti su kita civilizacija, jei labai jau norisi, atsiras po kelių ėjimų. Nors, aišku, iš pradžių reikia pasistengti tinkamai išsivystyti, o jau paskui kariauti. Mūšis, beje, vyksta realiu laiku, taigi žaidimas nėra visiškai požingsninis. Kūrėjų teigimu, abu vaidmenys, kuriuos jums teks atlikti žaidimo eigoje (imperijos valdovo požingsniniu režimu ir armijos vado realiame laike) vienodai svarbūs pergalei.

Kaip ir dera geram žaidimui, „Sword of the Stars" neerzins mūsų vadybos ypatumais tarp daugybės planetų. Kolonijų administracija pati susitvarko su visais esminiais uždaviniais, mes tik užduodame svarbiausias kryptis ir prioritetus — kiek procentų pastangų skirti infrastruktūros statybai, kiek „terraformavimui" pradinėje stadijoje ir kiek laivų statybai, kiek pelno gavimui po to, kai kolonija jau yra sukurta (procentai šiais atvejais užduodami ne skaičiais lentelėse, o tiesiog slankikliais. Apskritai, kūrėjai pasistengė vartotojo sąsają sukurti kaip įmanoma paprastesnę ir patogesnę). Resursų išgavimu kolonistai rūpinasi patys, ir normaliomis sąlygomis šie resursai spėja atsinaujinti.

Tačiau susiklosčius situacijai, kuomet resursai jums bus reikalingi skubiai, jūs galite pareikalauti padidinti suvartojimą virš normos. Tai duoda labai neblogą pelną, tačiau su kiekvienu tokio režimo žingsniu planetos resursų atsargos mažėja negrįžtamai. Tokį forsavimą, galintį sukelti liūdnų ir nemalonių pasekmių (nebūtinai, bet tikėtina), galima panaudoti ir moksliniuose tyrimuose, tačiau šiuo atveju reikalas gali baigtis technologinėmis katastrofomis. Kita vertus, įvairaus pobūdžio nemalonumai gali nutikti ir nepriklausomai nuo jūsų veiksmų — tai buvo dar pačiame pirmajame „Master of Orion".



O štai kas žaidime nepasižymi originalumu, tai diplomatija: rasės gali skelbti viena kitai karą, jungtis į sąjungas, užimti neutralias, bet taikias pozicijas viena kitos atžvilgiu. Panašu, kad šnipinėjimo žaidime nebus apskritai — tipo, „neįdomu, kuomet viena pusė apsprendžia, kiek nusiųsti šnipų, kita — kiek priešpastatyti kontržvalgybininkų, paskui kompiuteris šiuos skaičius lygina ir praneša, ar pavyko diversija, ar ne". Čia jau ne mums spręsti, tačiau galų gale ir mūšis yra niekas kita, kaip „dviejų skaičių palyginimas — ginklų galingumo ir gynybos efektyvumo". Galutinai šis klausimas dar neuždaromas, ir, galimas atvejis, žaidimui pasirodžius, situacija pasikeis.

Tie, kas jau pažvelgė į paveiksliukus, galėjo įsitikinti, kad žaidimo grafika yra trimatė (ir tai liečia ne tik taktinį lygį, kuriame vyksta mūšiai, bet ir žvaigždžių žemėlapį), Kūrėjai teigia, kad ir čia vartotojo sąsaja pasižymi paprastumu ir patogumu — ką gi, tikėkimės, kad tai tiesa. Bent jau atrodo tikrai gražiai.

„Multiplayer" galimybės leidžia susirungti dėl viešpatavimo kosmose iki 8 žaidėjų per vietinį tinklą arba Internetą. Šiuo atveju irgi galima rinktis įvairius kampanijų scenarijus.

„Sword of the Stars" pasirodymo laukiama antrajame šių metų ketvirtyje.



Intenso. Lengvai ir Sklandžiai!





Intenso, optinių laikmenų pardavimų lyderis Vokietijoje, siūlo platų aukštos kokybės CD-R, CD-RW, DVD-R(W), DVD+R(W) ir padidintos talpos diskų 800Mb/90 min. pasirinkimą. Visi šie produktai platinami „cakebox" ir „jewel" dėžutėse.

Spartiems DVD, mini-DVD (8 cm) ir dvisluoksniams DVD diskams **Intenso** siūlo dar platesnį pakuočių pasirinkimą.
Unikalus naujas produktas – CD ir DVD su specialiu spalvas apsaugančiu užpurškimu.

Intenso – tai aukštos kokybės produkcija už gerą kainą.

muzika | duomenys | nuotraukos | video

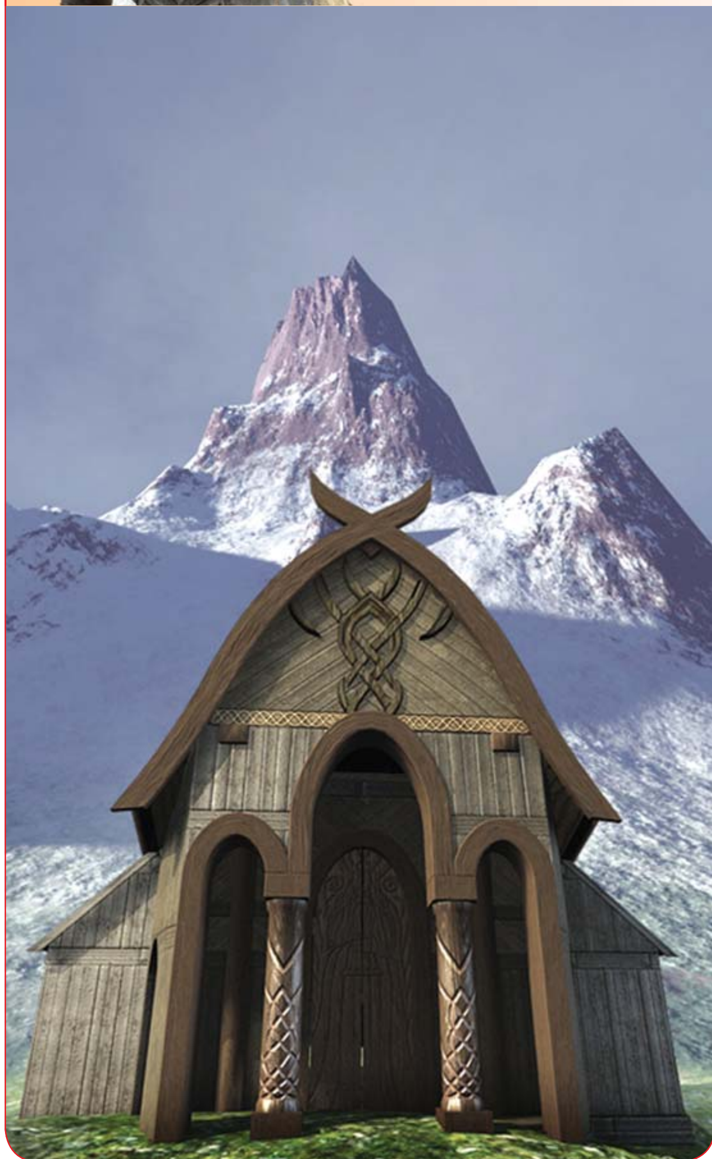
(Intenso)®

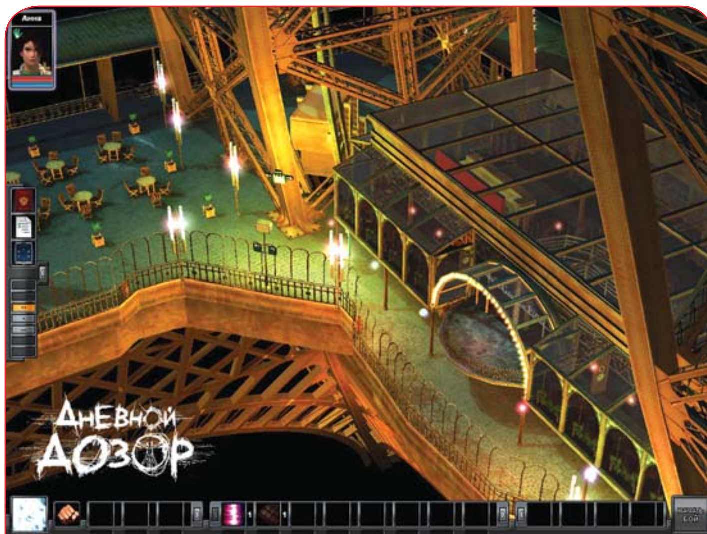
Sprendimai Jūsų skaitmeniniam pasauliui

NAUJOS KARTOS BEOVULFAS

Kompanija „4HEAD Studios" („The Guild 2") anonsavo trečiojo asmens nuotykių–veiksmo žaidimą su RPG elementais „Beowulf", kuriamą PC, „Xbox 360" ir „PlayStation 3" platformoms. Projekto pagrindą sudaro skandinavų saga apie Beovulfą — drąsų karį–vikingą, išgarsėjusį savo pergalėmis prieš piktybišką trolį Grendelį ir drakoną, kuris prieš mirdamas vis tik spėjo mirtinai sužaloti galingą skandinavą. Kūrėjai žada intriguojančius, kupinus mūšių nuotykius šiaurinėse žemėse, ryškius veikėjus ir vaizdingus peizažus, viduramžio fechtavimo pagrindus naudojančią unikalią mūšių sistemą (žaidime nebus iš anksto apibrėžtų judesių arba kombo; žaidėjas pats valdys herojaus ginklo judėjimą), aktualią grafiką ir realistišką fiziką. Projekto leidėjas kol kas neskelbiamas, X360–versijos europietiška premjera įvyks šių metų pabaigoje.







„TARGEM" PRADEDA SARGYBĄ

Kompanija „Nival Interactive", jai priklausanti studija „Targem", esanti Jekaterinburge, ir leidėjas „Novyj Disk" anonsavo naują projektą, sukurtą remiantis garsaus rusų rašytojo Sergejaus Lukjanenko visata apie Sargybas. Žaidimas vadinasi „Dienos Sargyba", jo pagrindą sudaro originali siužetinė linija, kuri atvers naujas amžinos Gėrio ir Blogio priešpriešos ribas, tačiau šį kartą žaidėjams bus pasiūlyta pabūti Blogio jėgų pusėje.

Be naujo siužeto, kūrėjai („Ex Machina" žaidimo autoriai) žada kokybiškai pagerintą (palyginus su pernelyg supaprastinta „Nakties sargyba") „geimplėjų". Tarp konkrečių pakeitimų paskelbta apie kombinuotų burtų atsiradimą, kuriuose privalo dalyvauti Kiti, bei galimybę keisti veikėjų išorę (parinkti rūbus ir šukuoseną, kas darys įtaką keliems žaidimo momentams) ir padidėjusią, palyginus su ankstesne dalimi, pagrindinių herojų galią. Projekto pasirodymas numatomas šių metų trečiajame ketvirtyje.



„MICROSOFT" PLEČIA SAVO ŽVĖRYNĄ

Kompanija „Microsoft Game Studios" anonsavo iš karto tris papildymus žinomam žvėryno simuliatoriui „Zoo Tycoon 2", kuriuos kuria studija „Blue Fang Games". Pirmasis vadinasi „Zoo Tycoon 2: African Adventure". Jis pasirodys jau šių metų gegužę. Jo dėka „žvėrių" magnatai galės papildyti savo žvėrynus 20 naujų Afrikos gyvulių rūšių, naujais pastatais ir objektais. Tarp svarbiausių naujovių — galimybė surengti virtualiems žvėryno lankytojams įspūdingą safarį. Be to, smalsiausi žaidėjai galės praplėsti savo zoologijos žinias vidinėje žaidimo enciklopedijoje.



Kiti du papildymai — „Zoo Tycoon 2: Marine Mania“ ir „Zoo Tycoon 2: Dino Danger Pack“ — praturtins virtualius zoologijos sodus naujais scenarijais ir tematine medžiaga bei pasirodys šiais metais, be to, pastarasis bus platinimas išskirtinai skaitmeniniu būdu.





SVETIMOS PERGALĖS DIENA

„Profenix Studio“ oficialiai anonsavo alternatyvios istorijos „old school“ šaudyklę „Power of Destruction“. Kūrėjų valia, virtualioje visatoje Adolfas Hitleris vis tik nugalėjo Antrajame

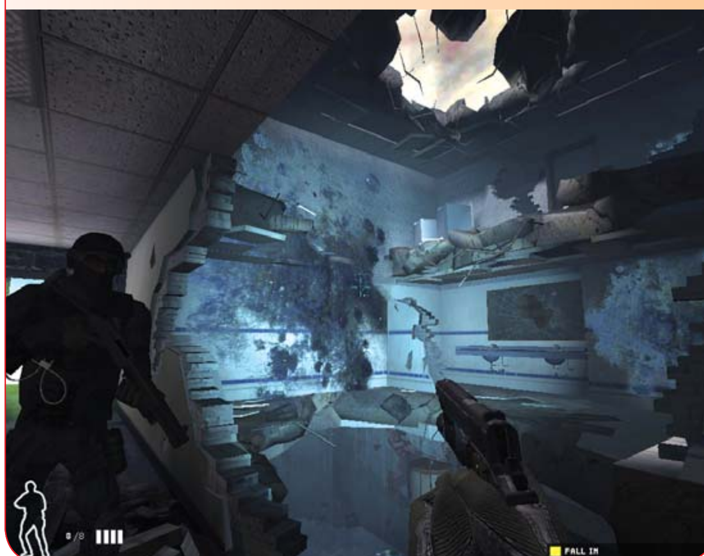


Pasauliniame kare, ir 1980 metais Trečiojo Reicho valdžia išsiplėtė per visą pasaulį. Tačiau pasirodo, kad net šalies–nugalėtojos viduje yra žmonių, kurių tokia padėtis netenkina. Vieno tokio maištaujančio vokiečių kareivio vaidmenyje ir teks atsidurti žaidėjui — mušti nacius jų pačių ginklais, atlikti visokiausias svarbias misijas ir pagaliau išgelbėti pasaulį nuo fašistų hegemonijos. Žadami 8 lokacijų tipai, kurių sąlygomis ir vyks mūšiai; įvairiausi priešininkai (kariai, tankai, sraigtasparniai, laivai...); apie 7 ginklų rūšys. Žaidimo pasirodymo data ir jo leidėjas neskelbiami.

AUKSINIS POLICIJOS RINKINYS

Kompanija „Vivendi Universal Games“ anonsavo projektą „SWAT 4 Gold Edition“ — populiaraus taktinio serialo, kurį kuria „Irrational Games“, specialų ketvirtos dalies leidinį. Jį sudarys originalus žaidimas, taip pat prieš mėnesį pasirodęs papildymas „SWAT 4: The Stetchkov Syndicate“. Auksinio policijos „komplekto“ pasirodymas įvyks šį pavasarį.

Priminsiu, kad „SWAT 4“ pasiūlys žaidėjams vadovauti policijos karininkų penketui ir atlikti įvairiausias misijas, tarp kurių: kriminalinių autoritetų areštai, įkaitų išlaisvinimas ir antiteroristinės atakos. Papildyme didvyrių neperšaunamose liemenėse intereso objektu tapo grėsmingas Stečkovo sindikatas, atsakingas už narkotikų ir ginklų prekybą. Be naujų misijų, ginkluotės ir ekipiruotės papildyme buvo praplėstas „multiplayer“ režimas (iki 10 dalyvių).





THE LORD OF THE RINGS II THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH

Kadaise garsiojo Dž. R. R. Tolkino sukurta istorija apie nepaprastąjį Viduržemio pasaulį ne tik nenuskendo laiko dulkėse, ne tik surado kelią į skaitytojų širdis, bet net dabar, praėjus tiek metų, pritraukia pulkus naujų gerbėjų. Iš savo praktikos galiu pasakyti, kad tai — nepaprasta publika. Su jais itin sudėtinga ginčytis, nes, kaip tikri fanatikai, jie nepriima požiūrio, bent kiek prieštaraujančio jų ideologijai, ir akimirksniu bei labai karštai paneigia bet kokią šventvagišką, jų nuomone, mintį ;).

The Lord of the Rings
The Battle for Middle-earth II

VALDOVO ŽIEDO SUGRĮŽIMAS

ŽAIDIMO DOSJĖ

„The Lord Of The Rings: The Battle For Middle–earth II“

www.eagames.com/official/lordoftherings/bfme2/us/home.jsp

KŪRĖJAS:	„Electronic Arts“
LEIDĖJAS:	„Electronic Arts“
ŽANRAS:	strategija
DATA:	2006–03–03

REIKALAVIMAI SISTEMAI

CPU:	1.6 GHz (rek. 3.0 GHz)
RAM:	256 MB (rek. 1 GB)
VIDEO:	64 MB (MX nepalaikoma) (rek. 128 MB (nuo GeForce 6600))
HDD:	5.5 GB

RAW

Viduržemio istorija nepasitenkino knygomis. Vėliau pradėti kurti filmai, galiausiai — žaidimai. Mums, žaidėjams, svarbu tai, kad žymioji „EA Games“, jau turėdama „Žiedų valdovo“ filmų teises, išpirko knygos teises. Tai reiškia — laisvę kūrybai.



„The Lord Of The Rings: The Battle For Middle-earth II“ (toliau BME2) veiksmas vystosi „Žiedų valdovo“ pasaulyje, Viduržemyje. Tiksliau, jo šiaurėje, Ūkanotuose Kalnuose, prie Ilgojo Ežero, Esgarote... Savaime suprantama, susitiksime su daugeliu iš knygų ar filmų (taip pat ankstesnių žaidimų) pažįstamų veikėjų — ir gerais (Gendalfas, Frodas, Aragornas...), ir blogais (Sarumanas, Sauronas...).

Bet apie viską iš pradžių. Jau iškart, tik užkrovus pagrindinį meniu, akį džiugina malonūs vaizdai, puiki grafika. Matome išties gražiai animuotą jūros lopinėlį tarp dviejų statulų. Bangos skalauja uolas, praskrenda žuvėdrų pulkelis, pasirodo lyg ir taikios valtelės, pro lūžtančius saulės spindulius stebime krioklį... Po kurio laiko kameros vaizdas pasikeičia, neskubėdamas pravažiuoja žolėmis apaugusiu uolėtu krantu. Naujokai pirmiausia gali pereiti apmokymus: realaus laiko strategijos bei praplėstos požingsninės strategijos. Taip, BME2 galimi du žaidimo variantai — RTS ir TBS.

Solo skiltyje pasirenkamas „War Of The Rings“ leis žaisti požingsniniu būdu. Išsirenkama viena iš galybės siūlomų misijų, žaidimo sąlygos, ir karas prasideda. Prieš akis išvystame žemėlapį, su išskirtomis priešo, savo bei neutraliomis teritorijomis. Kaip ir priklauso tokio tipo žaidime, kiekviena kovojanti pusė, žengdama vieną žingsnį, atlieka vieną veiksmą. Jo metu galima statyti pastatus, perkelti armijas į kitą teritoriją ir, žinoma, kovoti. Priešiškoms armijoms atsidūrus vienoje teritorijoje, užverda mūšis, kurio baigtį galima leisti prognozuoti kompiuteriui, liepti atsitraukti arba kovoti pačiam. Pastaruoju atveju kova vyksta realaus laiko režime su visomis pastatų ir armijų statybomis bei realiais susirėmimais. Galima pakovoti dėl garsiojo žiedo ;). Tikslas — užvaldyti visą žemėlapį. Man RTS patrauklesnis, tačiau „Rome: Total War“ gerbėjai ar tikrieji TBS fanai čia gali smagiai praleisti laiką.

Be aukščiau paminėto režimo, galima pasirinkti „Skirmish“, t.y. atskirus žemėlapius susirėmimams. Tačiau pagrindinis skanėstas yra „grynoji“ RTS, kurią sudaro „Evil“ ir „Good“ kampanijos. Tiesa, paprasta kaip trys kapeikos (toks posakis, neieškokite valiutų kurso): pasirinkę gėrį, žaisite už žmonių, elfų bei dvorfų sąjungą, o blogiui atstovaus goblinai, troliai ir kita tamsioji jėga. Pirmas priekaištas labai gražiam meniu — žaidimo krovimą rodo besisukantis žiedas. Kad krovimas vyksta — labai gerai, bet negali nuspėti, kada jis baigsis — po minutės ar valandos. Progreso juostos nėra.

Užbėgant už akių, pasakysiu, kad grafika — stipriausia BME2 dalis. Gražiai sudarytas pasaulis, pilnas neįtikėtinų būtybių, malonūs magijos efektai, šviesos ir šešėlių žaismas, atspindžiai vandenyje ir ant ledo... Tai reikia pamatyti. Kūrėjai labai apdairiai pasielgė, neleisdami kameros priartinti iki labai artimo atstumo, todėl modeliai net iš arti atrodo visai padoriai. Labai gražiai kyla dūmai, gan įtaigiai užsiliepsnoja apšaudomi laivai. Tačiau stipriausią įspūdį paliko vaizdo intarpai. Ir kaip gali nepalikti, jei prieš tavo akis stovintis vaizdas, paveiksliukas staiga, tarsi užpilamas gyvybės vandeniu, atgyja, sujuda, dvelkia gyvybe. O tokio intarpo pabaigoje vaizdas tarsi suakmenėja, vėl virsta gražia nuotrauka. Ir tai įvyksta ne staiga, o tarsi perbraukus stebuklinga lazdele, turinčia galią sustabdyti laiką. Ši nesutramdoma jėga pagauna drakoną, didingai skrodžiantį dangų, ir sukausto padarą jame. Ši jėga nutveria armijas ir įšaldo jas, taip ir nespėjusias susiremti žūtbūtinėje kovoje. Jėga, kuriai pasipriešinti nesugeba niekas. Kūrėjo jėga.

Taip pat įtaigiai atrodo ir perėjimas iš veiksmo į sustingusį vaizdą bei atvirkščiai. Tokia metamorfozė gal ir matyta kai kuriuose žaidimuose, tačiau BME2 ji sukuria galingą, unikalų įspūdį.

Kiekviena misija turi pirminius ir antrinius nurodymus, kurie pažymėti skirtingomis spalvomis. Antrinius, kaip ir visada, įvykdyti nebūtina, tačiau jie gali padėti vykdyti pirminius. Pavyzdžiui, sunaikintas blogųjų jėgų tunelis

The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II

leis lengviau atsikvėpti, nes priešo ordų atakos jau nebebus tokios intensyvios. Misijos gali būti įvairios: išnaikinti visus priešus, sunaikinti konkrečius objektus, išsilaikyti numatytą laiką, pareiti lygį be statomų vienetų ir t.t.

Įvairių statomų namų kiekis nėra labai didelis, tačiau pakankamas. Žmonių rasė gali statyti fermas, kareivines, lankininkų ruošimo pastatus, arklides, apgulties įtaisų pastatus, gynybinius bokštus, šulinius, herojų statulas, kalves, prekybos vietas, sienas. Beveik kiekvienas pastatas turi pastiprinimus, kurie duos kažką naudingo: pagreitins vienetų gamybą, padarys juos stipresnius atakoje ir t.t. Pagrindinis žmonių pastatas — pilis, sugeba ruošti darbininkus ir herojus. Žuvus herojui, atgaivinti jį galima taip pat pilyje. Šis pastatas turi nemažai sustiprinimo galimybių, daugiausiai gynybos srityje. Aplink pilį pažymėtos vietos papildomų statinių gamybai. Tai gali būti gynybinė siena, bokštas, bokštas su garnizonu arba „tolimojo veikimo" gynybos bokštas. Kareiviai gaminami ir pažymimi ne po vieną, o būriais. Kiekvienas būrys įgauna patirties, gali būti stiprinamas jį paruošusiame pastate ir dėl to jis atranda naujų savybių. Būriui galima nurodyti taktikos formą — normali, agresyvi ar gynybinė. Būriai turi savybes: ietininkams įmanoma įsakyti į visas puses atkišti ietis, t.y. būriui tapti savotišku „ežiu", prie kurio sunku priartėti be nuostolių. Daugelis tokių savybių neveikia automatiškai, jas reikia pažymėti ir nurodyti veikimo vietą. Valdyti tokius dalykus, turint nemažą armiją ir skirtingus būrius, nėra labai lengva... Keliems (o ir vienam) būriui, paspaudus kairį ir dešinį pelės klavišus ir pele parinkus kryptį, nurodoma rikiuotės forma. Gražu, tačiau naudos nedaug, nes žygiuojant, struktūra nebus išlaikyta. Dideles armijas pakankamai sunku suvaldyti (ypač išsibarsčiusias žemėlapyje ar susibūrusias į krūvą), patartina naudoti kontrolinių grupių savybę.

Statybos panašiai vyksta ir kitose rasėse. Sakykime, goblinai stato tunelius (galingas daiktas — įvedi armiją viename tunelio gale, o išvedi kitame žemėlapio krašte. Minusas — iki statybų vietos darbininkas privalo nurėplioti pėsčiomis. Be to, ne kiekvienas vienetas tinkamas kelionei tuneliu), lentpjūves, urvus, vorų lizdus ir t.t. Goblinų pilis taip pat ruošia darbininkus, herojus, o papildomai dar ir ugnies drakonus. Šios blogio pilies apsaugą sudaro ugnies strėlių bokštai, vorų lizdai, milžinai, mėtantys akmenis ant priešo. Yra galimybė pilį prijungti prie tunelių tinklo. Panašias ir nepanašias savybes turi ir likusios keturios jėgos. Kiekviena kariuomenės rūšis pasižymi ypatingu stiprumu prieš kitą. Pavyzdžiui, lankininkai labai praverčia kovoje prieš kardais ginkluotą priešą.



Priešus kurį laiką sustabdo sienos, tačiau neilgam. Sienose galima pastatyti gynybos struktūras, padaryti vartus. Pro šiuos, beje, net atidarytus, priešas nepraeina, tačiau kai kurie kariai vikriai užsikabaroja ir perlipa per sieną. Piktųjų jėgų pastatus patartina sunaikinti du kartus, nes po pirmojo lieka griuvėsiai, iš kurių netrukus atsistato pirminis statinys. Žaidžiant BME2, dažnokai bus galima užimti įvairios paskirties namus, t.y. privesti savo karius, paspausti dešiniu klavišu ant vėliavos, iškeltos šalia pastato, ir per neilgą laiką vėliava pakeičiama sava.

BME2 turi ir jūrinių vienetų. Galima statyti transporto (aišku kam), karo (labai naudingi prieš laivus ir priešo sausumos kariuomenę krante), bombarduojančius (prieš laivus ir namus prie jūros) ir štormo laivus (sukelia sūkurį, nuskandinantį aplinkinius priešus). Laivai išties dideli — ekrane telpa, geriausiu atveju, trys ar keturi, todėl jūrų kautynės sudėtingos. Tenka aktyviai naudoti kontrolines grupes arba vikriai valdyti žemėlapį bei mini žemėlapį.

Iki šiol buvo Viduržemio pasaulio rasės, bet ne burtai. Yra ir burtų. Kovose įgyjami taškai (rodomi apačioje, kairėje), už kuriuos galima nusipirkti stebuklingų galių. Galios pateikiamos medžio pavidalu, iš vienos atsišakoję kelios kitos. Negalima iškart pirkti stipriausių burtų, net jei turėtumėte pakankamai taškų. Kai kada tik mažesnio burto įsigijimas atveria kelią į galingesnę magiją. Burtai gali būti priešingo poveikio. Jei viena rasė panaudoja burtą, kuriuo savo kariauną padaro nematoma, kita gali panaudoti veiksmą, kuriuo įsako rodyti nematomus vienetus. Burtais galima sukelti žemės drebėjimą, iššaukti ar sustabdyti tamsą, lietų, pakviesti milžinišką erelį, herojų Bombadilą, į nurodytą mūšio tašką nukreipti galingą saulės spindulį ar strėlių lietų, suteikti papildomos jėgos savo armijai ir t.t.



The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II



Kautynės vyksta gana dinamiškai, įdomiai, bet ilgainiui šiek tiek įkyri pastovus karių rikiuotės nelaikymas, susibėgimas į vieną didelį kamuolį. Kūrėjus galima pagirti už gerą kelio suradimo realizavimą. Neteko patirti, kad kareiviai kur nors užstrigtų ir stovėtų. Tiesa, žaidžiau su įdiegta pataisa, gal tas dalykas jau buvo ištaisytas. Priešas pirmiausia stengiasi sunaikinti strategiškai svarbius punktus, būriuojasi už strėlių pasiekiamumo ribų, siunčia būrelį, kad šis išviliotų besiginančius kareivius. Tiesa, nesulaukęs atsako į provokaciją, gali mėginti užpulti tik vienu būriu, iš anksto pasmerktu pražūčiai. Kitoje situacijoje, kai triuškinau priešo armiją, vienas nedidelis varžovo būrelis vis vaikštinėjo pirmyn atgal kažkur viliodamas.

Resursų gavyba neturi tokios didelės svarbos kaip daugelyje strateginių žaidimų. Čia statinį, renkantį žaliavą, galima statyti beveik bet kur, svarbus tik plotas tarp gretimų gavybos pastatų, kuris parodomas procentais. Toks statinys nereikalauja priežiūros (nebent gynybai nuo priešų) ir jo gavyba neišsinaudoja. Beje, gana įdomiai atrodo, kai iš žemės kyla elfų statomas medis. Jis iškart būna didelis, su stambiomis šakomis, lapais, nuo viršūnės išnyrantis iš po žemių. Stebuklai, ne kitaip ;).

Ekrano apačioje visą laiką rodomos herojų ir darbininkų ikonos (dar vienas įrodymas, kad paprastas žmogus taip pat reikalingas, kaip didvyris), todėl patogu bet kada pažymėti herojų ir panaudoti vieną iš jo savybių. Paspaudus darbininko paveiksliuką, bus pažymėtas artimiausias laisvas darbuotojas. Iškart tuo metu dešinėje atsiranda galimų ir nelabai (dėl resursų kiekio ar nepadarytų stiprinimų) pastatų paveiksliukai.

Ir liko neaptartas garsas. BME2 turbūt bus tas žaidimas, kuriam duosiu didžiausią įvertinimą už garsą. Nepaisant, to, kad kai kurios veikėjų frazės tarsi girdėtos (kad ir iš „Warcraft III“), balsai parinkti puikiai, garsai suderinti gerai, aplinkos triukšmo įgarsinimas išties įspūdingas, nejučia pagalvoji, kad tu jau ne kambaryje, o tame neramiame pasaulyje...

Taigi, „The Lord Of The Rings: The Battle For Middle-earth II“ gana sėkmingas žaidimas, leidžiantis pasilinksminti tiek RTS, tiek TBS mėgėjams (pastariesiems, tiesa, to džiaugsmo gerokai mažiau). Tai puiki dovana „Žiedų valdovo“ gerbėjams, nors tikiu, kad jie rastų priekaištų scenaristams. Vis dėlto žaidimą galima žaisti net nepažįstant Viduržemio pasaulio, tik vardai nieko nesakys. Puiki grafika, garsas palieka ilgai įsimenančius įspūdžius, jei dar kiek patobulinus žaidimo procesą, gautųsi išties stulbinantis ir neprilygstamas žaidimas... PC

PCK VERTINIMAS

PIRMAS ĮSPŪDIS	9.0
Maloni aplinka.	
GRAFIKA	9.3
Įspūdingi veiksmo – filmų perėjimai.	
VALDYMAS	6.8
Laivai netelpa ekrane.	
GARSAS	8.9
Neblogai padirbėta.	
ĮDOMUMAS	8.3
Dar vieną vietovę „išvalysiu“ nuo priešų ir eisiu valgyti...	
Žaidimas, nedarantis gėdos garsiajai epopėjai.	GALUTINIS 8.4

REVIEW CLUB

ŽAIDIMŲ MĖNUO

Rodos, po truputį įsibėgėjame su naujais žaidimais. Išties džiugu, kad galime supažindinti su daugiau žaidimų, nei tai buvo praėjusiuose numeriuose. Tiesa, čia nerasite nė vieno pačio naujausio žaidimo, tarp kurių daug lauktų hitų, tačiau jų dar nespėjome aprašyti, kadangi kol kas intensyviai žaidžiame, ir jau kitame numeryje pasipils tikra hitų lavina. Čia gi, nemirštantį Žiedų Valdovo pasaulį palikome svarbiausioje vietoje, o dabar trumpai, ką spėjome surinkti šiam numeriui. Labiausia išskirti norėtųsi jau praėjusiame numeryje trumpai aptarto pirmojo lietuviško darbo išsamią apžvalgą. Toliau — naujas bandymas atviro veiksmo žaidimų sferoje, pasitelkiant į pagalbą aerozolį. Taip pat ilgai lauktas siaubo nuotykių žaidimas su panikos priepuoliais. Pasivažinėjimai riedlentėmis ir įvairiausiais automobiliais. Pasišaudymai su žvėrimis–mutantais fantastinėje saloje. O klasikoje — pirmosios kovos su ateiviais senajame TBS žaidime.



Tokio pasakiško grožio ir atsiveriančių platybių dar niekad niekur nematėme...



STILL FREE 4 EVA

ŽAIDIMO DOSJĖ	
„Marc Ecko's Getting Up: Contents under Pressure“	
www.atari.com/gettingup	
KŪRĖJAS:	„The Collective“
LEIDĖJAS:	„Atari“
ŽANRAS:	veiksmo
DATA:	2006–02–17

REIKALAVIMAI SISTEMAI	
CPU:	1.8 GHz
RAM:	512 MB
VIDEO:	64 MB (MX nepalaikoma)
HDD:	3 GB

NUOMONĖ

Vertinu tai, ką žaidimas bando padaryti. Deja, jam net neišeina normaliai sutvarkyti valdymo. PC versija turi privalumų ir trūkumų prieš konsoles. Čia kova rodos kiek greitesnė, tačiau pats „graffiti“ paišymas su klaviatūra ir pele ne toks patogus. Patiko garso takelis ir „graffiti“ kultūros sąsajos žaidimo istorijoje.

Jason Allen, „IGN“

„Online“ reitingų vidurkis: 73%

Su kiekvienu štrichu, patalpintu „graffiti“ darbe tu užmiršti kažką svarbaus, kažką bendražmogiško. Tankiai kvėpuodamas palaidoji solidarumą, manieras, įsitikinimus. Laikas susimaišo su aplinka, grėsmė — su politika, o supantys žmonės virsta sienomis. Ir visiškai nesvarbu, kur jūs įamžinate dalį savo gyvenimo — ant daugiabučio sienos ar ant kolosalaus tilto — tas ant pirštų suskaičiuojamas akimirkas jūs būnate laisvas.

PASSABLE

Nepamenu dabar, kas kankino didelę King Kongo širdį — meilė ar gyvuliški instinktai? Bet tai dabar nesvarbu. Svarbiausia, kad net ir pačiose kritiškiausiose ir fatališkose sąlygose jis išliko laisvas. Laisvi mirdavo ir partizanai, ir savo šalių patriotai karuose. Tačiau šį kartą viskas truputį kitaip. Pagrindinis veikėjas Trane gyvena milžiniškame mieste New Radius. O čia viskas įprasta — kaip ir visur, yra narkomanų, reperių, padugnių ir t.t. Tačiau teisėsauginінkams nusispjauti. Jie turi vieną tikslą — kovoti prieš meną. Tuo tarpu „graffiti“ ir viskas, kas su tuo susiję, priklauso menui. O Trane kaip tik nori sekti tėvo pėdomis ir tapti tokiu pačiu meistru, kokiu buvo jis. Bet norint, kad tave gerbtų, reikia pirmiausia įrodyti, kad esi to vertas. Ir Trane pabando, tačiau jau greitai jį gerai atspardo ir pasiunčia... Tačiau viskas išėjo atvirkščiai — Trane dar labiau užsidegė entuziazmu, užgrobė seniai uždarytą mokyklą ir įsirengė ten savo buveinę. Tada iš kažkur išsitraukė apdulkėjusį džemperį, su užrašu „Still Free“ (vis dar laisvas), nusiskuto plaukus, prisirinko visos tokiam reikalui būdingos atributikos ir išėjo į gatves visam miestui parodyti, kokiu tonu reikėtų tarti jo vardą.

Ir tikrai gana greitai apie vaikiną išgirsta būtent tie, kurie turėtų. Pirmu savo tikslu Trane laikė atkeršyti bukapročiams, išdrįsusiems jį pažeminti. Ir atkeršija — vienus atidaužo, kitus pastato į vietą sudirbdamas geriausius jų darbus. Bet tai tik apšilimas, ir jau greitai atradęs savo vietą gatvėse, Trane suvokia, kas yra tikrasis jo ir visų kitų priešas — tie patys teisėsaugininkai, pasiryžę išžudyti visus, jei tik to prireiks. Pasivadinę C.C.K., jie patruliuoja gatvėmis ir pasirūpina tuo, kad visos sienos išliktų nepaliestos gatvinių nusikaltėlių. O tuo tarpu prie Trane pareiškia norą prisidėti įvairiausi veikėjai, tarp kurių yra ir buvę priešai. Pasižiūrėjęs į savo džemperį, Trane sukuria „S.F.C.“ — „Still Free Crew“ (vis dar laisvas klanas). Maždaug nuo čia ir prasideda tikras žaidimas, kupinas įvairiausių paslapčių, netikė-

tumų, taip pat ir galybės klišių, apie kurias kūrėjai, matyt, nespėjo pagalvoti.

Trane yra labai keistas veikėjas. Nei apie jo praeitį, nei apie ateitį niekas nekalba. Viskas prasideda tiesiog laiptinėje, kur senelė nenori jo išleisti, sakydama, kad vaikinas žus, kaip ir jo tėvas. Žinoma, Trane tai nė motais, todėl jis paima viską, ko reikia, ir išeina. Tada nuosmukis, keršto troškimas, o antrojoje žaidimo pusėje prasideda kažkokia kova dėl asmeninių motyvų. Taip pat pakeliui savo tikslų link, herojus sutinka tikrų tikriausius „graffiti", ir visko, kas su tuo susiję, meistrus. Tam reikalui Trane visada su



savimi nešiojasi juodąją knygą, kurioje renka visų profesionalų autografus. Taip pat knyga naudojama ir „tag'ų", plakatų ar pačių „graffiti" pasirinkimui.

Dabar plačiau apie kitas žaidimo sudedamąsias. Žinoma, pati svarbiausia ir reikšmingiausia — „graffiti". Čia galėsite naudoti ir paprasčiausius markerius, ir aerozolį, liaudyje vadinamą „nitrūcha", ir įvairiausius dažus, naudojamus ypatingais atvejais, ir t.t. Dėti paprasčiausius „tag'us" bus labai lengva, nesvarbu, su markeriu ar su aerozoliu, o štai norint padaryti ką nors rimčiau, pvz., ant didelės reklamos užklijuoti dar didesnį plakatą ar atlikti įspūdingą „graffiti", prasidės savotiški mini žaidimai. Jų esmė yra sutilpti į duotą laiką ir tuo pačiu atlikti savo kūrinį. Jei kalbėsime apie „graffiti", reikės po truputį slenkant iš vienos pusės į kitą tiesiog išryškinti permatomus baltus kontūrus ir tuo pačiu nepadaryti klaidų, kurios gali atsiliepti dėmėmis, gadinančiomis piešinį. O jei viską atlikote teisingai ir nepadarėte nė vienos klaidos, gausite maksimalų pagarbos taškų skaičių, kurie nuolatos bus sumuojami ir nulems jūsų titulą. Pabaigęs žaidimą, buvau tituluojamas kaip legenda, bet kol pasieksite pabaigą, reikės tikrai nemažai paplušėti. Tęsiant kalbą apie užduotis, jos bus padalintos į dvi dalis — privalomos ir papildomos arba šalutinės. Dažniausiai stengiausi atlikti jas visas, nes, kad ir kaip būtų — tai yra praktiškai pagrindinis žaidimo „arkliukas". Taip pat bus nemažai iššūkių, kurių esmė patikrinti ar spėsite, tarkim per 40 sekundžių „užtag'uoti" kokias nors dvigubas duris ir pan. Dar vienas smagus ir tikrai protingas sprendimas buvo po kiekvieno lygio atnaujinti „graffiti", plakatų ir „tag'ų" pasirinkimą juodojoje knygoje arba jį tiesiog papildyti. Tai pastebimai suteikia žaidimui daugiau įvairovės ir azarto.



Antra labai svarbi ir reikšminga „geimplėjaus" dalis, be kurios žaidimas apie gatvės gyvenimą nebūtų panašus į save, yra snukių daužymas. Tiesa, galbūt šituo aspektu kūrėjai truputį perlenkė, nes žaidimą sugebėjo uždrausti Australijoje. Turbūt žaidime vaizduojamos muštynės ir buvo didžiausia šitokio sprendimo priežastis. Bet iš tiesų, pamačius, ką veikėjas išdarinėja ekrane, norisi susiimti už galvos. Nesvarbu, kas pultų, paprasčiausi gatvės vaikigaliai ar šarvuoti C.C.K. patruliai,— herojus vis tiek visus suspardys ir išdaužys. Nors visi kovos veiksmai ir tikrovės pojūčiai išreiškiami tiesiog puikiai, atrodo viskas truputį per smarkiai... Susidaro įspūdis, kad žaidžiam šiuolaikinį „Mortal Kombat", o ne žaidimą, atvaizduojantį gatvės kultūrą ir geriausius „graffiti"

SUSIDARO ĮSPŪDIS, KAD ŽAIDŽIAM ŠIUOLAIKINĮ „MORTAL KOMBAT", O NE ŽAIDIMĄ, ATVAIZDUOJANTĮ GATVĖS KULTŪRĄ IR GERIAUSIUS „GRAFFITI" DARBUS.

DRABUŽIAI

Daugeliui turėtų kilti klausimas, kieno vardas ir pavardė prirašyti žaidimo pavadinime. Gal tai naujasis rašytojas, kaip Tom Clancy, ar koks ypatingas žaidimų dizaineris, kaip American McGee? Ne, Mark Ecko nėra nei vienas, nei kitas. Jis – drabužių dizaineris, tad daugelis žaidime matytų drabužių yra pagaminti tikri. Tačiau daug tampresnė sąsaja su žaidimu yra ta, kad pats Mark Ecko savo menininko karjerą pradėjo būtent kaip „graffiti" meistras ir vėliau šį talentą perkėlė į drabužius ir aksesuarus. Daugiau informacijos apie šį dizainerį ir jo kompaniją http://eckounltd.com/.



darbus. Taigi, jei jau teks susikibti su kuo nors, o teks tikrai dažnai, tai galite bandyti uždaužyti oponentą kumščiais, liaudyje vadinamomis „bankėmis“, suspardyti arba surasti kokį besivoliojantį pagaikštį, ar metalo gabalą ir uždaužyti auką. Jei darysit kombinacijas naudodami vien kojas ir rankas, čia galimi galingi, efektais pagražinti užbaigimai, kurie ne tik nuims gražų kiekį priešininkų gyvybių, bet ir sumažins jūsų energijos indikatorių. Taip pat galėsite naudoti įvairius apsisukimus, apgaulingus manevrus ir pan. Galiu pradžiuginti, kad pereinant lygius, priešai stiprės, bet kartu su jais stiprės ir ginklų (minėti pagaliai, strypai ir t.t.) daroma žala. Žinoma, gatvėje niekas nesilaiko jokių taisyklių, todėl čia galėsite ir per tarpkojį „užvanoti“ ir gulinčiuosius toliau spardyti ar stumdyti priešus į greitkelį, kur juos tuojau partrenks kokia mašina... Vienu žodžiu, ką norite, tą darote. Na, o jei esate labai didelis pacifistas, kūrėjai siūlo savotišką „stealth“. Nuspaudus mygtuką, herojus pritūps, užsimaukšlins kapišoną ir tada galėsite vaidinti gatvių Semą Fišerį. Beje, jei esate piromanas arba prijaučiat jiems, tuomet bus galimybė tolimesniuose lygiuose pasinaudoti žiebtuvėliu ir aerozoliu vienu metu. Bet priešai degs trumpai ir tuojau vėl pavaišins jus spyriu į pilvą. Tačiau nenusiminkite, lygiuose kartais būna degančių statinių, todėl jei pavyks į jas bent akimirkai įsodinti priešą, jis tol lakstys ir mosikuos rankomis, kol užges. Bet čia vėlgi, keistas sutapimas, užges jie kažkodėl visada po mirties. Beje, jei užsiliepsnosite patys, geriausia atlikti kūlverstį, ir herojus vėl bus kaip naujas. O jei būsite gerai pridaužyti, patariu kuo greičiau ieškoti paketų su gėrimais, kurie atstatys gyvybes. Be paketų, rasite ir įvairiausių paslapčių, tokių kaip „gold Montana spray“ arba slaptų „iPod“ grotuvo dainų.

Visas žaidimas yra sudarytas iš dviejų skyrių, vienuolikos lygių ir dar po keletą lygių kiekviename. Prieš kiekvieną misiją galėsite pakoreguoti savo juodojoje knygoje saugomus pasirinkimus ir tęsti pradėta darbą. Čia iš karto pamėginsiu paminėti pagrindinius minusus. Visų pirma, žaidimas ilgainiui pasidaro labai nuobodus ir monotoniškas. Pats smagumas, galima sakyti, yra žaidimo viduryje. Tuo tarpu pradžia pernelyg užtęsta ir nuobodi, o pabaiga labai chaotiška ir netgi absurdiška. Turiu omeny, priešų nugalėti praktiškai neįmanoma arba atsieina daug nervų, o ir pabaiga nelabai nustebina. Dar vienas bukas dalykas — aplinkos. Kartais tiesiog nežinai ką ir galvoti — misijos skerdykloje, kanalizacijoje... Susidaro toks įspūdis, kad kūrėjai gyveno antisanitarinėmis sąlygomis. Taip pat kūrėjai galėjo leisti ir žaidėjams sukurti bent jau keletą savo „graffiti“ ar „tag'ų“, o dabar turime baladotis po visą miestą paišaliodami Trane inicialus ir mintis. Suprantu, kad viskas susiję su istorija, bet įvairovės ir truputį laisvės, kurią taip myli kūrėjai, galėjo ir nepagailėti.



Įgarsinimas pakenčiamas, o muzikinis fonas neišeina už normos ribų, ir tai gerai. Standartiški repo, techno gabalai, atsibostantys jau po keleto akimirkų. Žinoma, kai kurių misijų metų kūrėjai paruošė ypatingas dainas, tačiau perėjus geresnes misijas, vėl įsivyrauja monotonija. Grafika ir apipavidalinimas kartais būna tragiški. Gražūs veikėjų modeliai, akį patraukia „graffiti“ darbai, tačiau aplinkos varo į neviltį. Ir varo tikrai stipriai, nes ilgainiui tiesiog nebesinori žaisti.

Perėjus žaidimą, tradiciškai, prie „the end“ prirašomas klaustukas. Apsimečiau, kad nepamačiau ir dar kartą peržvelgęs visas statistikas išjungiau žaidimą. Pirmas dalykas, kurį supratau, buvo nuovargis, vėliau grįžo prisiminimai apie žaidimą, kurie yra labai dviprasmiški. Iš esmės galima būtų sakyti, kad „Marc Ecko's Getting Up: Contents under Pressure“ yra lėkštas žaidimas, tačiau tai būtų nekorektiška, nes tokiu atveju pro pirštus praleistume tikrai kokybiškas ir įdomias vietas, dėl kurių verta iškentėti visas geras dešimt valandų ir daugiau trunkantį žaidimą, kuris turėtų patikti netgi tiems, kurie nekenčia gatvės gyvenimo ir visko, kas su juo susiję. PC



PCK VERTINIMAS

PIRMAS ĮSPŪDIS	**9.0**
Intro filmukas nuostabus. Na, nebent žiūrite dvidešimtą kartą.	
GRAFIKA	**8.2**
Už veikėjus ir pačius „graffiti“ — po medalį, o už aplinkas — po guzą į kaktas.	
VALDYMAS	**7.2**
Kada „port'as“ iš konsolių turėjo patogų valdymą?	
GARSAS/MUZIKA	**7.0**
Garsas, kaip jau minėjau, pakenčiamas. Muzika taip pat pusė velnio.	
SIUŽETAS	**7.5**
Kūrėjai taip norėjo iš banalios minties išspausti šedevrą, kad net iš visų kailių išsinėrė. Bet jiems nepavyko...	
Kartais įdomus, bet iš esmės monotoniškas ir nuobodus žaidimas.	**GALUTINIS 7.7**

ŽAIDIMO DOSJĖ

„PSI: Sibiro konfliktas“	
www.wireframedreams.com	
KŪRĖJAS:	„Wireframe Dreams“
LEIDĖJAS:	„Akelotė ir Ko“
ŽANRAS:	strategija
DATA:	2006–03–03

REIKALAVIMAI SISTEMAI

CPU:	1.5 GHz (rek. 2 GHz)
RAM:	320 MB (rek. 512 MB)
VIDEO:	64 MB (MX nepalaikoma) (128 MB)
HDD:	1.4 GB

NUOMONĖ



NUKRITO KARTĄ METEORITAS...

Panašu, kad tuštoka žaidimų rinkos dalis ima pildytis. Nesupraskite neteisingai, lietuviškų kompiuterinių žaidimų buvo, ir ne tiek mažai, tačiau jų specializacija pakankamai siaura — tai arba žaidimai nedideliems vaikams, arba senstelėję ir visiems jau žinomi išversti žaidimai. Pastarieji dažniausiai skaičiuoja jau ne pirmus gyvavimo metus. Kad tuo įsitikintume, pakanka užmesti akį į reikalavimus sistemai. Na, gal dar galima išskirti „kvestų“ arba nuotykių žaidimų kategoriją. Tiesa, pastaruoju metu, daugiausia „Akelotė ir Ko“ dėka, pasirodo kur kas naujesni vertimai, ir tai gerai. Ir štai pagaliau sulaukėme lietuvių kurto, lietuviškai „kalbančio“, šiuolaikinio ir dar strateginio žaidimo „PSI: Sibiro konfliktas“. Faktas džiuginantis.

RAW

NUKRITO KARTĄ METEORITAS

1908 metų birželio 30 dieną Sibire, Tunguskos upės baseine, nukrito kosminis kūnas. Galingas sprogimas buvo girdimas 1000 km spinduliu, o taigos medžiai nukentėjo 2000 km2 ploto atstumu. Liekanų aptikti nepavyko... Vieni kosminį atėjūną vadino meteoritu, kiti — ateivių kosminiu laivu, patyrusiu avariją. Šiaip ar taip pastarosios versijos laikosi „Wireframe Dreams“.

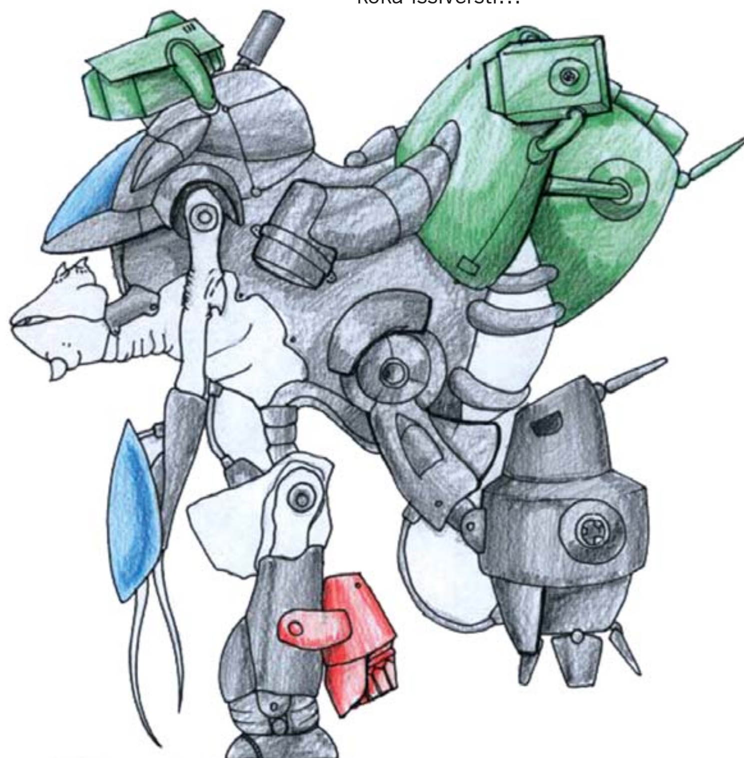
Galingos ir senos evolonų rasės atstovas Sciva, pirmasis ir vienintelis, kaip jį vadina saviškiai, priverstas nusileisti Žemėje. Tėvynainiai ilgai ir atkakliai jo ieško, ir galų gale pėdsakas atveda į mūsų planetą. 1967 metais Žemėje išsilaipina evolonų Motinėlė ir pora generolų — Vora bei Medūza. Tačiau ateiviai nėra tokie vieningi, kaip gali atrodyti iš pirmo žvilgsnio. Evolonų viršūnėlė, konglomeratas, nevisiškai pasitiki pirmu būriu ir jį kontroliuoti atsiunčia savo patikėtinį, generolą Skalą. Vėliau į mūšio lauką atvyksta ir svarbiausias asmuo — Čimdalas, kiti generolai. Pirmi bandymai surasti dingusį vadą nesėkmingi, tačiau gelbėjimo būrys vis artėja prie tikslo. Viskas būtų daug paprasčiau, bet vietiniai „minkštakūniai“ rusai, kurie šiuo atveju atstovauja Žemę, įnirtingai priešinasi, kovoja, net naudoja ateivių technikos laimėjimus saviems tikslams. „Gal čia nebus taip nuobodu?“ — pareiškia evolonų karžygys, pajutęs pasipriešinimą.

EVOLONAI: „SKAUSMO NEBELIKS“

Galinga kosminė rasė. Svarbiausias vienetas kiekvienoje misijoje — Motinėlė. Jai žuvus, lygis bus pralaimėtas, jokių prikėlimo sąlygų. Motinėlė gamina visus karius ir gali prikelti žuvusius herojus, žaidime vadinamus generolais. Pirmiausia šis padaras turi įsitvirtinti žemėje, vadinamajame biomazge, kuriame ji siurbia bioesenciją — vienintelę „PSI: Sibiro konfliktas“ žaliavą. Žemėlapiuose egzistuoja keli biomazgai. Juos užėmus, net nepasodinus ten Motinėlės (paprasta priežastis — Motinėlė tik viena), resursas bus kaupiamas ir iš šio taško. Jei priešas atkovos biomazgą, resursai eis jam. Daugiau jokių darbininkų – rinkėjų nereikia.

Statybos proceso ir pastatų evolonai neturi — juos viskuo aprūpina Motinėlė. Ji gali paruošti tokius karius: smogiką (vienintelis privalumas tas, kad jis pigus), griovėją (naikina tankus), skerdiką (efektyvus prieš pėstininkus), žvalgą, sergėtoją (bokšto analogas), medžiotoją (naikina ir žmones, ir tankus), griausmasvaidį (atakuoja tik iš toli), traiškytoją (teigiama, kad tai tobuliausias karys) ir nuodaspjaudį (vėlgi netinkamas artimoje kovoje). Taigi, kompanija pakankamai marga, verta pagalvoti, kokių karių reiks labiausiai. Aišku, su viena vienintele rūšimi būtų sunkoka išsiversti...





Gerokai brangesni ir galingesni yra generolai. Kiekvienas pasižymi specifinėmis savybėmis. Vora sugeba išminuoti kelius, tapti nematoma (tiesa, tada ir nešaudo) bei porąkart padidinti judėjimo greitį, o kartu tampa nepažeidžiama. Šias savybes, kaip ir visi herojai, ji gali naudoti tik turėdama pakankamai energijos. Medūza — turbūt pats taikiausias padaras. Ji neturi atakos, tačiau generuoja apsauginį skydą, atstato bendražygių sveikatą ir energiją. Skalas gali kuriam laikui apsvaiginti priešus, Ra — iššaukti ugnies lietų, Gormas — smogti energetinį smūgį arba galingai spirti. Čimdalas vietoj maisto gali suėsti žmogų (vienintelis iš ateivių, pareiškęs, kad valgo žmones pusryčiams ar panašiai), teleportuotis viena kryptimi bei paleisti žvalgą. Sciva… Na, nesakysiu. Kažin, ar evolonams pasiseks surasti ir išgelbėti vadą? :)

Herojai gali tobulinti savo sugebėjimus, surinkę pakankamai patirties taškų. Niekas nepridės tiek patirties, kaip geras mūšis. Patobulinamas (didinamas) šaudymo nuotolis, galia, atsparumas, energijos kiekis ir judėjimo greitis. Kai visi patobulinimai atlikti, generolui leidžiama priklijuoti veterano etiketę. Nežinau, specialiai numatyta ar taip išėjo, bet veteranus turėjau dar 4 ar 5 lygyje (iš viso 6 lygiai už evolonus).

„Mirtis greita, aš dar greitesnė", — sako Vora, ir ji visiškai teisi. Net nepanaudojusi adrenalino, ji žymiai greitesnė už savo lėtapėdžius tėvynainius.

Ieškodami vado, kariai randa įvairių naudingų Anomalijų (kai kuriuos iš jų suteikia užimti biomazgai): energetinį skydą (suteikia laikiną nepažeidžiamumą), įvairių spalvų kristalus (atstato gyvybę arba energiją), apgaulingą taikinį, visa matančią akį (laikinai parodo bet kurią žemėlapio vietą), likimo ietį (sunaikina priešus, atsidūrusius veikimo zonoje), patirties taškų ir t.t. Tokie radiniai kartais visai praverčia.

ŽMONĖS: „VIS GERIAU, NEI GRIOVIUS KASTI"

Šaltojo karo metai. Zoną, kurioje sudužo ateivių erdvėlaivis, rusai aptvėrė siena, tačiau vienoje vietoje ji buvo sugriauta. Patrulio būrys „Skalikas 13" siunčiamas išsiaiškinti aplinkybių… Taip prasideda žmonių epopėjos dalis „Sibiro konflikte".

Čia statybų taip pat neturėsime. Visiškas Motinėlės analogas žmonių gretose yra „Arsenalas", kuris ruošia kovinius vienetus: pėstininkus (mėto granatas, gali šliaužti, tada jie mažiau pastebimi), granatsvaidininkus (efektyvūs prieš tankus (tiksliau, jų analogus evolono gretose)), šarvuotį „BMP1" (žargoniškas iššifravimas — broliškas pėstininkų kapas), vidutinįjį tanką „T–55a", „Radarą – 1" (žvalgybai), „Grad" (mobili raketų stotis, turbūt „Katiušos" anūkė), sunkųjį tanką „IS–7" bei šarvuotą mobilią artileriją „ASU – 85". Pėstininkai ir granatsvaidininkai pernelyg lengvai žūsta… Na, tiesiog kaip tikrame kare. Beje, pėstininkų šliaužimo greitis tik šiek tiek mažesnis už ėjimo, tik kad atsigulę jie negali mėtyti granatų.

Žmonės taip pat turi herojus. „MAZ TO – 2" gydo žmones ir techniką, atstato herojų energiją, papildomai (lyginant su Medūza) jis gali vogti energiją iš priešo. BMP „Audra" smogia elektrinį smūgį bei gali trumpam tampi nepažeidžiama. Majoras Zverevas — išties įdomus egzempliorius, savotiškas „mechas", šaltojo karo metais nelabai logiškai paaiškinamas, bet gana naudingas vienetas. Jis mėto granatas (stipresnes nei pėstininkų), paskleidžia dūmų uždangą (kurioje priešas sunkiau pataiko į žmonių kariauną (tiesa, tokio efekto negaliu nei paneigti, nei patvirtinti)) ir paskleidžia priešui mirtinas nuodingas dujas. MRPS „Dzeuso" vienintelė savybė yra minavimas, tačiau ji labai naudinga. „T – 55m" — tankas, galintis šauti joninį šūvį. Taip pat jis trumpam gali tapti nematomu priešui. „Valdymo centras" šauniai vykdo žvalgybos funkcijas, uždeda skydą pasirinktam kariui ir sukelia nedidelį taktinį branduolinį sprogimą… „SAU – 80" — mobilus pabūklas, šaudantis kasetiniu užtaisu. Šaudo tik įsitvirtinęs.

Žemėlapyje randamų Anomalijų ir biomazgų atžvilgiu žmonių kariuomenė nesiskiria nuo priešo. Herojai taip pat tobulinami už surinktus patirties taškus.

„DIDELIS RAUDONAS MYGTUKAS"

Apie siužetą jau papasakojau, bet norisi kai ką pridurti. Fantastinėje literatūroje toks siužetas nėra labai originalus, bet žaidimus papildo šiokiomis tokiomis naujovėmis, ir, jei žaidėjai elgtųsi, kaip sakė Zverevas: „geras kareivis knygų skaitymui laiko negaišta",— viskas būtų tvarkoj. Teigiama savybė yra ta, kad įpainiotas tikras įvykis — Tunguskos atsitikimas su sava interpretacija. Liūdnoka, kad iš kelių užuominų, jog Vora nesutaria su Skalu, o Čimdalas trokšta valdžios ir potencialiai yra konkurentas Scivai, taip nieko ir nepaaiškėja. Vienintelis išdavystės atvejis įvyksta žmonių pusėje ir tik evolonų misijoje. Beje, jo priežastys puikiai suprantamos mums, bet ar visiškai logiškos Vakarams? Malonu, kad žmonių ir evolonų istorijos turi sąlyčio taškų, net porą žemėlapių yra bendrų. Pasakojimai šiek tiek skiriasi, bet nesutapimus galima anuliuoti skirtingų būrių nuotykių skirtingose vietovėse dėka. Statybų proceso (įprastine prasme) nebuvimas taip pat nėra visiškai naujas strategijose, bet čia jis specifinis, išreikštas savitai ir, sakyčiau, visai tinkamas žaidimui. Resursų kaupimui nereikalingi darbininkai, tačiau būtina užimti biomazgus. Kuo daugiau, tuo geriau, nes lėtas turtų augimas gali skausmingai atsiliepti. Tai papildomas stimulas plėstis. Ekonomika žaidime smarkiai supaprastinta, stiprinimų (išskyrus generolus) nėra. Anomalijos, aptinkamos visame žemėlapyje, skatina tyrinėti vietovę. Lygių struktūra sudaryta taip, kad pagrindinės užduoties praktiškai neįmanoma atlikti neištyrinėjus beveik viso žemėlapio. Ką pasirinkti žygiams — kareivius, kareivius su generolais ar vien generolus — žaidėjo reikalas, kai kada ir aplinkybių. Sukaupti galingą armiją reikia nemažai laiko, bent jau



man nesinorėjo tiek gaišti, todėl žygiavau su turimais kariais. Kai kuriais momentais labai efektyviai veikė kombinacija „mažytis branduolinis sprogimas + majoras Zverevas“. Šis herojus — tikras žvėris, svarbu tik laiku papildyti gyvybę. Tiesa, dėl gydymo. Suprantu, kad sveikata savaime neatsistato, bet kodėl ir energija? Kad per dažnai nenaudotume specialiųjų savybių? Pačiam gydančiam vienetui sveikata gali būti atstatyta tik premijų dėka.

Keliaujant per žemėlapį, matomumas labai nedidelis, todėl žvalgai įgyja didelę reikšmę tiek puolant, tiek ginantis. Norėdamas patikrinti budrumą, priešas periodiškai surengia jūsų kontroliuojamų biomazgų atakas nedidelėmis grupelėmis. Daugiau netikėtumų laukia miškuose, tarp namų ar kitose klaidžiose vietose, kur galima užšokti ant priešo būrio. Priešas, tūnantis už namo kampo, bus nematomas ir į jį negalėsite šaudyti. Pačios kelionės, atakų planavimas ir vykdymas, gynybos numatymas, specialiųjų generolų savybių panaudojimas nuteikia gana maloniai ir norisi žaisti.

Iš pradžių maniau, kad pirmiau turėtų būti žaidžiama už žmones, o tik tada supažindinama su ateiviais, bet pažaidus, tai nekliūna, istorija priimtina. Tiesa, tik dvi rasės šiais laikais... Iš viso tik 12 lygių. Tikėkimės, papildymas įneš daugiau naujovių ir užpildys tuščias vietas kovinių vienetų gamybos sąraše. Juk žaidimo pabaiga kaip ir žada...

Kelios pastabos dėl logikos. Zverevą jau minėjau. Pergalę parodo sprogstanti planeta... Kodėl? Kas bendro su žaidimu? Juk ateiviai nesiruošia jos sprogdinti, juo labiau, patys žmonės. Toliau šūkis rusiškai „Visa valdžia Taryboms!“. Gal ir klystu, bet, atrodo, tokie lozungai kabojo tik po Spalio socialistinės, o ne šaltojo karo metais. Na, vienaip ar kitaip, įvaizdis Vakaruose būtent toks.

Misijų redaktoriaus ir daugelio žaidėjų režimo žaidimas neturi.

„TUOJ TŲ ŠLIUŽŲ NELIKS“

Gaila, bet žaidimo klaidoms ir trūkumams tenka išskirti atskirą aprašymo dalį... Šiek tiek dėmesingumo pritrūko tikrinant gramatines klaidas: pora klaidelių titruose, viena tarp kūrėjų išvardijimo. Po adrenalino panaudojimo, Vora užstrigo vienoje vietoje ir niekur nenorėjo eiti, apsinuodijo turbūt. Nepadėjo įsirašymas ir iškvietimas, atakuoti saviškių neįmanoma. Vienetai užkliūna už žuvusio priešo liekanų. Pačioje žaidimo pradžioje pagaminau kelis karius, įsirašiau. Kai grįžau į žaidimo langą, karių nebebuvo. Pinigų irgi. Daugiau toks atvejis nepasikartojo. Ta pačia proga pagirsiu įrašų organizavimą — jie užima mažai vietos ir iškviečiami gana greit, ypač jei kraunate tą patį įrašą ne pirmą kartą iš eilės. Dabar grįžkime prie klaidų. Vieną Medžiotoją pavyko pravesti per siaurą plyšelį tarp medžių, tačiau su kitu tokio dalyko niekaip nepavyko pakartoti. Skalui atkurti iš tikro reikia 2500 taškų, o ne 2000, kaip rašoma žaidime. Porą kartų daromi įrašai neišliko. Kartą vidury žaidimo, kviečiant įrašą, iššoko „Fatal Error“. Toks pats pranešimas buvo pabaigus evolonų misiją ir paspaudus „Grįžti į meniu“. Pakartojau žaidimą nuo paskutinio įrašo — tas pats. Biomazgo vieta šviečia per kalną (žmonės, 3 – as lygis). Vienetai stringa, išeidami iš „Arsenalo“. Kai kurie Evolono kariai po mirties lieka stovėti kraujo klane ir taip klaidina. Sukėlus branduolinį sprogimą neapšviestame plote, jis nepadarė absoliučiai jokios žalos priešui. Kol saviškis yra belaisvis, į jį leidžiama šaudyti (gyvybė nemažėja, ir jis nežūsta). Prie trūkumų priskirčiau ir labai mažą kiekį žaidimo parametrų, kuriuos žaidėjas gali keisti.





Bet visa tai nemalonios smulkmenos. Tik vienas dalykas stipriai sumažina norą žaisti — tai parametras, vadinamas „kelio suradimu“. Tai rimta problema. Būrio neįmanoma paleisti iš akių, nes, kad jis pilnas pasieks tikslą, labai mažai šansų. Ir ne dėl galimo priešo pakeliui, o todėl, kad kariams kartais užsinori patraukti savais keliais ar net mėginti grįžti atgal. Paskui persigalvoja. Kai kurie vienetai išvis sustoja. Papildomą problemą sukelia labai nevienodas judėjimo greitis. Vienas vienetas gali būti pasiekęs paskirties tašką, kitas nepriėjęs net vidurio. Reikėtų bent „surišti“ juos,

kad greitasis pristabdytų ir lauktų kolegų. Kiekvienas siauras praėjimas, kiekvienas posūkis virsta sudėtinga užduotimi, o juk tuo metu galima būtų kažką nuveikti bazėje. Keliaudami išsibarsto net vienodo pajėgumo kariai. Dar vienetai turi paklusnumo problemų, ne visada nori eiti ten, kur liepi, arba stovėti vietoje (Pralinksmina, kai Gormas, neturėdamas ką veikti, ima sukti ratu. Taip pats elgiasi tankai). Medikui įsakyti gydyti iš toli negalima, nes dažniausiai nesuveiks. Žaisminga, kai užstrigęs karys sušunka: „Judam!“. Net vienetas, kuriam liepta sekti paskui kitą, sugeba pamesti kelią.

„TIK BAKST, IR VISKAS“

O štai grafikai nieko, išskyrus kelis pralindimus per sienas, negaliu prikišti. Labai gražiai padarytas vaizdas, labai spalvingas pasaulis, atrodo, kad net už lango mažiau spalvų. Detali žemė, labai švarus vanduo, pakankamai detalūs modeliai. Tikroviškai juda ateivių pasaulio pliurza :). Išryškintos detalės: šaligatvio plytelės nevienodos, kai kurie apšvietimo stulpai pargriauti. Ant kelio lieka pėdsakai nuo tankų vikšrų, puiki šūvių ant žemės animacija, dūmų virsmas, sprogimai. Grafika nė kiek nenusileidžia užsieniniams analogams. Kamera darbą atlieka puikiai, vienintelė vieta, kur kilo šiek tiek problemų — paskutinis lygis už žmones, skirtingas vietovių aukštis. Mini žemėlapio posūkis kiekvieno lygio pradžioje neatitinka normalaus žemėlapio. Visa laimė, kad galima sukioti kamerą, parinkti aukštį.

Baigus žaidimą už evolonus, parodomas labai trumpas ir itin neišraiškingas filmukas…

„KIEK EMOCIJŲ, O TIEK MAŽAI PRASMĖS…“

Buvau maloniai nustebintas žaidimo įgarsinimo. Tikrai nesitikėjau, kad taip profesionaliai bus įrašyti balsai. Gerai parinktos, įsimintinos frazės, raiškiai ir vaizdingai skaitomas tekstas. Pritrūko emocijų žaidžiant už evolonus, taip pat kliūna, kai apie sužeidimus, puolimus, nekenčiamus priešus ateiviai kalba beveik nekeisdami intonacijos. Iš dalies tai galima priimti kaip ateiviams būdingą kalbėseną. Juo labiau, kad po to sekę žmonių misijos kur kas emocionalesnės (nors taip pat mažokai, tačiau vėliau pripranti ir nepastebi) ir šią išvadą kaip ir patvirtina. Bet ja verčia abejoti keli gana jausmingi evolono generolų pareiškimai: „Dvėsk!“, „Į medžioklę!“. Bet, vėlgi, Čimdalas pareiškia Vorai, kad „jos rūšis buvo išvesta“… Jie nevienodi. Pasirinktas specialiai ar ne, bet visai tiko už rusus kalbančio-



jo balsas su lengvu (ir tikiu, kad nesuvaidintu) rusišku akcentu. „Kur tie šliužai?“, „Geriau neerzink manęs“ ir t.t. Žaidimo posakiai gali tapti tautosaka. Jau dabar ieškodamas draugo sakau: „Kur tas šliužas?“ :).

Muzikinei temai pastabų neturiu. Tik panašiai, kaip sėlinimo žaidimuose, užverdant mūšiui, suskamba lemtinga gaida.

„BENT JAU NE PĖSČIOMIS“

Aprašymas išėjo netrumpas, tačiau pirmą lietuvišką stambesnį žaidimą norėjosi apžiūrėti per mikroskopą. O per jį matosi daug smulkmenų, net tokių, kokių beveik nepastebime „serijiniuose“ žaidimuose iš Europos ar Amerikos. Akivaizdu, kad pataisymas „PSI: Sibiro konfliktas“ labai reikalingas, tikėkimės, kad jis patobulins daugelį čia paminėtų ir nepaminėtų klaidų bei nesklandumų, ar bent svarbiausius. Kelio suradimas labai stipriai smogs žaidimui einant į Vakarus, geriau tai būtų ištaisyta iki viešojo pasirodymo. Pirmas įspūdis stipriausias, vėliau jį pakeisti sunku.

Žaidimą stengiausi vertinti, kaip eilinį, atėjusį iš užsienio, todėl įvertinau taip, kaip įvertinau. Visi patriotai, lietuvių kalbos mylėtojai ir prijaučiantys lietuvių kalbai galutinį balą savarankiškai padidinkite vienetu. O po sėkmingo pataisymo galbūt galima bus pakelti dar puse balo. Žaidimą verta pirkti, tačiau lietuvių kalba yra toli gražu ne paskutinis veiksnys. Jei tokio lygio žaidimus „Wireframe Dreams“ kurs ir toliau, aš prižadu įsigyti ir kitą jų kūrinį. PC



PCK VERTINIMAS

PIRMAS ĮSPŪDIS	**8.0**
Pirmas lietuviškas…	
GRAFIKA	**9.1**
Kokia graži mūsų Žemė.	
GARSAS	**7.9**
Emocijos, emocijos.	
VALDYMAS	**7.1**
Kontroliniai būriai palengvina užduotį.	
ĮDOMUMAS	**7.0**
Kelio suradimas — siaubingas trūkumas, galybė klaidų.	
Pataisymas būtinas kaip žuviai vanduo.	**GALUTINIS 7.3**

AUTOPARADAS

Apie rimtesnius simuliacinius žaidimus sunku pasakoti emocijomis. Ten viskas šalta ir tiksliai apskaičiuota, tad žaisdamas pats, tarsi tampi tos didelės skaičių ir fizikinių lygčių masės dalimi. Geriausiai tokius žaidimus apibūdina jų turinio statistika, kiek ir ko yra, kokios galimybės pateiktos žaidėjui. Būtent taip ir pristatysiu naujausią lenktynių simuliatorių iš „Toca" serijos. Žaidimas siūlo labai didelę įvairiausių lenktynių įvairovę, ir tuo pat metu yra šaltas, tikslus.

ŽAIDIMO DOSJĖ

„Toca Race Driver 3"	
www.codemasters.com/tocaracedriver3	
KŪRĖJAS:	„Codemasters"
LEIDĖJAS:	„Codemasters"
ŽANRAS:	lenktynės
DATA:	2006–02–24

REIKALAVIMAI SISTEMAI

CPU:	1.5 GHz
RAM:	512 MB
VIDEO:	64 MB
HDD:	6 GB

NUOMONĖ

Jei esate lenktynių mėgėjas, dėl šio žaidimo neverta svarstyti. Žaidimų režimai ir lenktynių disciplinos tiesiog sprogsta iš kiekvienos poligonų šaltinio. Jis pakankamai gudrus, kad įtiktų tiek naujokams, tiek patyrusiems žaidėjams. Pagrindiniai režimai užtruks ilgai, o jei dar turėsite galimybę žaisti tinkle, žaidimas gali užtrukti mėnesius. Sunku sugalvoti, ką dar kūrėjai būtų galėję įkišti į šį žaidimą ir nuostabu tai, kad su tokiomis apimtimis kokybė išlaikyta labai aukšta.

Tom Orry,
„Pro–G"

„Online" reitingų vidurkis: 83%

REZIDENTAS

Iš tiesų keistoka, nes „Toca" visuomet bandė išsiskirti kaip „lenktynės su siužetu". Trečiojoje serijoje pagrindiniame režime jus taip pat pasitinka aukštos kokybės CG filmukai, rodomi iš pirmojo asmens perspektyvos, kuriuose treneris pakviečia jus į komandą ir tarsi veda per jūsų karjerą nuo paprastų lengviausių lenktynių iki pačių karščiausių ir galingiausių auto kovų. Tačiau ar man taip atrodo, ar praėjusioje dalyje šis „tempimas per lenktynes" atrodė tikroviškesnis ir labiau atidirbtas. Dabar tiesiog karts nuo karto išvystame savo trenerį, metantį keletą sakinukų apie būsimas lenktynes, ir tiek. Tai nėra blogai, nes, mano nuomone, tokiam žaidimui kažkokio siužeto ir neprigalvosi. Negalima sėdėti ant dviejų kėdžių — sukurti ir simuliatorių, ir įdomų siužetinį pagrindą turintį auto žaidimą. Žodžiu, nemanau, kad pavyko bandymas įdėti kažkokių emocijų į šaltas ir tikslias lenktynes.

Jokiu būdu nepagalvokite, kad žaidimas yra nykus ir neįdomus. Pats vairavimo malonumas neprilygsta jokiam kitam lenktynių žaidimui. Mano manymu, „Toca" yra būtent tas viduriukas tarp arkadinių lenktynių (pavadinimus visi žinom, neminėsiu) ir grynųjų „hardcore" simuliatorių, tokių kaip „Live For Speed" ar GTR. Žinoma, šiuo atveju žaidimui yra pavojus neįtikti nei vienų, nei kitų žaidimų mėgėjams, tačiau „Toca" gelbėja jo nustatymų ir paties vairavimo galimybės. Nejunkite jokių papildomų pasunkinimų ir taisyklių, žalos modelio, naudokite automatinę greičių dėžę, žaiskite vaizdu iš už automobilio ir valdykite jį klaviatūra, tuomet „Toca" bus paprastas arkadinis žaidimas (na, bent pagrindinė jo dalis „World Tour"). Įsijunkite pasunkinimus ir taisykles (žvyro spąstai, vairavimo tikslumas, vė-









liavos, kampų kirtimas, elgesys trasoje), žalos modelį, pasirinkite mechaninę pavarų dėžę (padeda geriau kontroliuoti automobilį ir geriau įsiminti važiavimą posūkiuose), naudokite vaizdą iš automobilio arba nuo kapoto ir, svarbiausia, žaiskite su vairu (geriau turinčiu „Force FeedBack"), tuomet pajusite tikrą žaidimo skonį ir malonumą.

„Toca Race Driver 3" siūlomų lenktynių įvairovė tiesiog milžiniška. Žaidimas padalintas į du didelius režimus — „World Tour" ir „Pro Carreer". Pradėti žaisti reiktų nuo „World Tour". Tai jau minėtas „siužetinis" režimas. Nors ten jokios istorijos nėra, man jis labai patiko dėl siūlomų galimybių ir, svarbiausia, pasirinkimo laisvės. Praėjusioje serijoje didelis minusas buvo būtent tas, kad „istorijos" režime reikėjo įveikti praktiškai visas lenktynes ir rinktis buvo galima retokai, todėl daugelis „užstrigdavo" vienokio ar kitokio tipo važiavime. Iš tiesų, šokinėti nuo ralio prie atvirų ratų bolidų ar bagių nėra taip lengva — reikia kažkiek adaptuotis. Tačiau šioje serijoje šis aspektas yra sutvarkytas ir galimi nemalonumai praktiškai eliminuoti, tuoj pasakysiu kaip. „World Tour" sudarytas iš daugiau nei trisdešimties važiavimų „pakopų", kurių kiekvienoje yra po dvi ar tris skirtingų tipų lenktynes (na, išskyrus pačius paskutinius lygius, bet sutikite — finalas turi būti vienas ;)). O kad įveiktumėt pakopą ir atrakintumėt kitą lygį, užtenka įveikti tik vienas lenktynes (sąlyga būna nurodyta prie pačių lenktynių, dažniausiai pakanka papulti į top ketvertuką ar pan.). Taigi, jei jūs nemėgstate ralio lenktynių, formulių, sunkvežimių ar dar kažkokios mažiau įprastos egzotikos, galite jų ir nevažiuoti, o rinktis labiau tradicines automobilių varžybas — kiekviename lygyje rasite bent vienas daugiau ar mažiau pažįstamas lenktynes. Na, o visų pačių varžybų tipų net neišvardinsiu: įprastų sportinių automobilių lenktynės, senų klasikinių, ralio, ralikroso, bagių, sunkvežimių, atvirų ratų bolidų ir dar daugybė kitų. Turbūt nereikia sakyti, kad kaskart vairuodami kitokio tipo transporto priemonę patirsime vis kitus pojūčius ir turėsime atitaikyti vairavimą. Tiesa, labai jaučiasi žaidimo leidėjų darbas derantis dėl licencijų su auto kompanijomis, nes

PATS VAIRAVIMO MALONUMAS NEPRILYGSTA JOKIAM KITAM LENKTYNIŲ ŽAIDIMUI

su kai kurių markių automobiliais teks važinėti labai dažnai, o daugelio net visai nematysime. Kad ir kaip būtų, tokios didelės įvairovės negali pasiūlyti joks kitas lenktynių žaidimas, tad būtent dėl šios priežasties labiausiai ir verta žaisti „Toca".

Keliais sakiniais apie antrąjį pagrindinį režimą „Pro Career". Čia išvysite daugelį tų pačių tipų lenktynių, tik kitaip suskirstytų ir labiau sugriežtintų. Kilti karjeros laiptais galima šiose kategorijose: klasikinių automobilių, atvirų ratų, „off–road", ovalo, GT ir įprastų automobilių. Taip pat yra specialus režimas, kuriame visi važiavimai atliekami laikui, ir atskiras „Honda" čempionatas. Pradėjus kurią nors karjerą, būtina įveikti

visus etapus iš eilės. Jie, kaip ir dera, prasideda nuo paprasčiausių ir keliauja link sudėtingiausių toje klasėje. Pavyzdžiui, atvirų ratų karjerą pradėsite nuo kartų čempionato, o baigsite „Williams F1“ formulių varžybomis.

Dar reikia paminėti ir apie automobilių derinimo galimybes. Prieš kiekvienas varžybas galima derinti įvairius automobilio parametrus: padangų tipą, pakabos kietumą, ratų pasvirimo kampą ir panašiai. Prisipažinsiu, nesu tokių dalykų mėgėjas ir dėl to visai džiugu, kad tie dalykai nėra būtini (na, bent jau žaidžiant normaliu sudėtingumo lygiu). Kita vertus, mėgstantys pasiknaisioti po parametrus tikrai turės ką veikti ir žaisdami sunkiame lygyje teisingiau pritaikyti transporto priemonę kiekvienam važiavimui. Kitas, kur kas įdomesnis ir didesnės įtakos turintis dalykas yra automobilio parametrų tobulinimas. Važiuojant įprastais „touring“ ar GT automobiliais, prieš varžybas reikia susidėlioti patobulinimus. Galima to pačiam nedaryti, tiesiog leidžiant kompiuteriui apskaičiuoti optimalų patobulinimą, tačiau po šiuos parametrus verta pasižvalgyti ir pasirinkti pačiam. Prieš varžybas į savo automobilį galima sudėti visokiausių techninių pagerinimų: variklio sustiprinimą, transmisijos pagreitinimą, geresnes padangas,





ratus, netgi sėdynes ir kitus dalykus, kurių kiekvienas atitinkamai turi po keletą lygių. Tobulinimui turime ribotą vietą ir kiekvienas iš siūlomų patobulinimų užima tam tikrą vietą, taigi turime rinktis kuriuos patobulinimus dėti.

Apie audiovizualinę „Toca“ pusę daug nekalbėsiu. Žaidimo trasos ir aplinkos išties gražiai padarytos, patys modeliai taip pat detalūs. Tiesa, kaip ir minėjau, iš automobilio užnugario rodomas vaizdas yra pats netikroviškiausias. Didžiausias įspūdis važiuojant yra iš automobilio vidaus ar nuo kapoto. Tiesa, vaizdui iš vidaus turiu labai didelių priekaištų, nes automobilių vidaus elementai (ten kur jie bandyti kurti) yra tiesiog tragiški, atrodo, kad kažko vaizdo plokštė neatkuria, tačiau kad ir kiek knaisiojaus nustatymuose, niekur neradau, kur galima būtų pareguliuoti šį parametrą. Žinoma, kūrėjai galėtų pasiteisinti didele skirtingų modelių įvairove, tačiau tikrai įmanoma sukurti gražias automobilių matomo interjero dalis, tai matėme ne viename net senesniame žaidime. Apie garsą tik tiek, kad skirtingų tipų automobiliai įgarsinti tikrai skirtingai, be to, garsas skiriasi priklausomai nuo vaizdo matymo padėties. Na, o muzikos važinėdami neišgirsite, melodija skamba tik meniu, tad mėgstantys vairuodami klausyti, pasiruoškite kokios nors tinkamos muzikos iš savo kolekcijos. PC



TOKIOS DIDELĖS ĮVAIROVĖS NEGALI PASIŪLYTI JOKS KITAS LENKTYNIŲ ŽAIDIMAS

PCK VERTINIMAS

PIRMAS ĮSPŪDIS	**9.0**
Du dideli režimai, suteikiantys daug galimybių lenktyniauti.	
GRAFIKA	**8.2**
Dideli priekaištai automobilių vidui, o visa kita labai gražu ir tinkama.	
GARSAS	**8.4**
Ausiai malonios skirtingos variklių melodijos pakeičia muziką.	
VALDYMAS	**9.0**
Esminis žaidimo patirties veiksnys, kurio balais negalima vertinti. Vairas su grįžtamuoju ryšiu labai, labai rekomenduojamas.	
ĮDOMUMAS	**9.3**
Didelė pasirinkimo laisvė ir kaskart skirtinga vairavimo patirtis.	
Labai įvairus automobilių lenktynių simuliatorius, suteiksiantis skirtingą patirtį kiekvienam, bandančiam savaip pritaikyti žaidimą ir išbandyti galybę auto transporto rūšių.	**GALUTINIS 8.6**

RIEDLENTĖS ANGELŲ MIESTE

ŽAIDIMO DOSJĖ	
„Tony Hawk's: American Wasteland"	
www.th-american-wasteland.com	
KŪRĖJAS:	„Neversoft Entertainment"
LEIDĖJAS:	„Koch"
ŽANRAS:	sportas
DATA:	2006–03–07

REIKALAVIMAI SISTEMAI	
CPU:	1.2 GHz
RAM:	256 MB
VIDEO:	64 MB
HDD:	3,5 GB

NUOMONĖ

Žaidimas aiškiai turi dėl prasto perkėlimo iš konsolių kilusių problemų. Žaidimas suteikia naują istoriją, tačiau jei esate serijos veteranas, jums jis pasirodys per daug apribotas ir per lengvas. Riedlentininko kūrimo režimas apkarpytas nuo ankstesnės versijos, o kai kurios savybės yra tiesiog žingsnis atgal, siekiant supaprastinti žaidimą ir padaryti jį labiau „prieinamu". Nieko ryškaus, dėl ko būtų galima rekomenduoti šį žaidimą vietoje ankstesnių, nėra. Jei nesate žaidę šios serijos žaidimų, tai ši dalis bus visai neblogas startas.

Jonathan Lane, „Boomtown"

„Online" reitingų vidurkis – 69%

„Tony Hawk's: American Wasteland" yra jau septintoji šios serijos dalis. Pirmose dalyse jūs tiesiog lakstydavot su riedlente po įvairias vietoves ir atlikinėdavot įvairiausius triukus, taip vis atrakindavot ką nors naują: arenas, aprangą, riedlentes ir t.t. Vėliau atsirado galimybė nulipti nuo riedlentės — kur kas didesnė laisvė. Galiausiai pasirodė labai įdomus „Story" režimas. Žodžiu, kiekviena serija mus nustebindavo kažkuo nauju ir neįprastu, galbūt dėl to mes visi taip ir laukdavom naujojo Tony Hawk'o. „American Wasteland" — ne išimtis.

DIESEL

Pradėkim nuo grafikos, kuri akivaizdžiai yra patobulinta. Tekstūros pasidarė detalesnės, atsirado šioks toks vaizdo suliejimas bendram paveikslui sušvelninti. Visgi, animacija, sakykim, pagerėjo, bet su veidu jie išties perlenkė lazdą. Viskas gal ir gražu, kol neprasižioja kalbėt. Veikėjų fizionomija tada pradeda taip tampytis, lyg būtų, na... ne visi namie. Ir vėl ta pati problema — jaučiasi visgi kam šis kūrinys yra adresuojamas, juk konsolėms. Klaidelės, nors ir mažytės, bet labai akivaizdžiai išlenda. Na, o grįžtant prie linksmų naujienų, kūno animacija kur kas padoresnė — suksite į šoną ir visas kūnas šiek tiek pasvirs į tą šoną, dažniau matysime riedlentininką, pasispiriantį koja, o ne kaip anksčiau, iš inercijos riedantį, kad ir į stačiausią viršukalnę :).

Garsas neparodė šioje serijoje jokio akivaizdesnio progreso, jei atskaitos tašką paimtume praeitą Tony Hawk'ą. Jau įprasta, jog „Hip–Hop" ir „Punk–Rock" mė-



gėjai žaidžia atsisukę ko ne visą garsą :). Visa kita yra beveik identiška: čerškėjimas, laužymas, brūžinamas asfaltas ar plytelės skamba taip pat gražiai ir „skater'iškai", kaip ir turėtų skambėt, su tikrąją gatvių riedlenčių dvasia.

Trumpai apie istoriją. Jūs esat visiškas kaimietis, pamatęs riedlenčių kultą per savo medinį televizorių. Jūsų naudai, jūsų provincijoje jaunimas taip pat mėgsta riedlentes, dėl to pradmenis, galim sakyt, jau turim. Esmė yra ta, kad jums jau nebeužtenka to, ką turit, viskas atsibodę ir užknisę, jūs norit „skate'int" daugiau! Norit prasimušti, o tam vieta yra tik viena — „skeiterių" kultūros gimtinė Los Angeles. Visas scenarijus ir prasideda nuo autobuso, pakeliui į L.A. Atvyksit į miestą, susipažinsit su vietiniais, kai kurie bus draugiški, o kai kurie ne... Vieni padės, kiti kenks. Žaidimo



JŪS ESAT VISIŠKAS KAIMIETIS, PAMATĘS RIEDLENČIŲ KULTĄ PER SAVO MEDINĮ TELEVIZORIŲ



scenarijus gan ilgą laiką apsiims jūsų mokymu, mokymu visų gudrybių, kurias tik galėsit panaudoti šiame žaidime. Sakytumėt visai nieko? Bet aš tada atrėžiu, jog tai yra idiotiška. Privalomas „tutorial"? Ir ne šiaip „tutorial", o laaaabai ilgas „tutorial", kuris kartais taip „užstrigdina", kad net nervai neišlaiko. Kaip gi mum jaustis, užstrigus apmokymo misijoj? Kai koks nors pamišęs kinas nemoka išaiškint net ką reikia daryti, o tada yra duodama 30 sekundžių ir prašoma — daryk ką nori! Visgi priekaištas toks, tiesiogiai adresuojamas kūrėjams: „Palengvinkit tas užduotis ir paaiškinkit tiksliau, ką daryt, galų gale padarykit bent iš trečiojo asmens video apmokymus". Žinoma, vietiniai kartais parodo reikiamą triu-





ką, tik iš kažkur kampe nugrūstos pozicijos, nei velnio nieko neįmanoma suprast... Dar gerai, kad tokių pasitaikė nedaug... Bet vėl gi, čia žaidimas ir jo pareiga daryt FUN, o ne nervuot.

Kaip beužknistų kai kurios žaidimo misijos, jau po 15 minučių išjungus „American Wasteland“, kažkas pradeda traukt atgal. Užkrečianti pankiška atmosfera, kultūra, prikaustantis linksmumas, azartas, galų gale visiškos betvarkės darymas. Įsivaizduokit, susigalvojot jūs ir vietiniai riedlentininkai pasidaryt savo parką. Turit nuošalią vietelę, beje, gana nemažą, taigi dabar jums reikia tik ją pripildyti įvairiausiom nuolaužom, šiukšlėm ir šiaip visokiais spindinčiais „aksesuarais“. Išlekiat atgal į miestą, užlipat ant namo stogo, nulaužiat, darydami įvairiausius triukus, milžinišką reklamą, o tada ją nutempiat į savo parką — štai jau turim ant ko „pagrindint“. Ir lyg skruzdelės, belipdančios savo skruzdėlyną, bėgiosit iš taško į tašką vis nešdami visokį šlamštą, reikalingą riedlentininkų parko statyboms.

JAU PO 15 MINUČIŲ IŠJUNGUS „AMERICAN WASTELAND“, KAŽKAS PRADEDA TRAUKT ATGAL

Štai vėl sugrįžkime prie dar vienos pastabos. Dėl ko PC ir PS2 turintys savininkai niekados nieku gyvu nesirinks Tony Hawk‘o PC versijos? Priežasčių gal ir yra daugiau nei viena, bet pagrindinė yra akivaizdi — valdymas. Nepatogumo lygis, laipsnis, ar dar kaip jį galima būtų pavadinti, yra tiesiog maksimaliai išspaustas, baisiau net negalima įsivaizduoti. O kas svarbiausia, kad žaidimas net nesiteikia rodyti reikiamų mygtukų tom pačiom išpeiktom „tutorial“ misijom. Na tarkim, išskyrus tai, kad video intarpai nesugeba tinkamai parodyti reikiamo triuko, pagalbiniai indikatoriai mums rodys visiškas nesąmones, pavyzdžiui, vietoj jūsų „spacebar“ klavišo pašokimui, jis rodys „K“ ar dar ką nors! Taigi vienintelis būdas išsiaiškinti, kada ir ką reikia spaust, yra visko užsirašymas, ką žaidimas turi omeny rodydamas įvairiausius mygtukus, lyg šifruotume nesuprantamus ženklus.

Pabaigoje paimkime senovines svarstykles ir ant vienos pusės sukraukim naujus triukus, naują grafiką, trankų garso takelį, nerealų azartą, BMX (kurį pamiršau paminėti :), taip, riedlentininkai ir pedalus išmoko mint) ir ant kitos svarstyklių pusės sukraukim kvailus veidus, kartais visiškai idiotiškus kameros kampus, totaliai netikusį valdymą ir visas kitas žaidimo klaidas. Svarstyklės vis dėlto nusviro dešinėn — neužbaigtumas laimėjo. Gerai, kad turiu ir „PlayStation 2“ konsolę, o PC savininkam sakau: nesate visiški Tony Hawk‘o fanai — tai ir nepirkit, gal kita serija bus kokybiškesnė (kalbu apie PC). PC







PCK VERTINIMAS	
PIRMAS ĮSPŪDIS	8.2
Dar viena nauja ir nuostabi Tony Hawk serija. Laukia velniškai pašėlęs pasižaidimas!	
GRAFIKA	7.4
Šiek tiek pagerėjo...	
GARSAS / MUZIKA	8.5
Garsai tikroviški, bet muzika dar „tikroviškesnė“, ypač kai atsukam visą garsą :).	
VALDYMAS	4.8
Man reikia pultelio, man reikia pultelio, dėl Dievo meilės, duokit man jį!	
ĮDOMUMAS	8.1
Regis, jog „Story“ režimas čia evoliucionuoja labai teigiamai	
Ech, ir kodėl PC taip atsilieka nuo konsolių? Juk rezultatas būtų kur kas geresnis, tik reikia įdėt daugiau darbo.	GALUTINIS 7.6



TŪNANTYS ŠEŠĖLIUOSE

ŽAIDIMO DOSJĖ

„Tony Hawk's: American Wasteland"	
www.th-american-wasteland.com	
KŪRĖJAS:	„Headfirst productions"
LEIDĖJAS:	„Ubisoft" / „Bethesda"
ŽANRAS:	siaubo
DATA:	2006–03–24

REIKALAVIMAI SISTEMAI

CPU:	500 MHz
RAM:	128 MB
VIDEO:	32 MB
HDD:	2 GB

NUOMONĖ

Nepaisant kai kurių nuosmūkių, „Call of Cthulhu" yra geras žaidimas. Išskirtinės aplinkos ir novatoriška žaidimo mechanika yra tikrai stipriausi šio darbo taškai. Tai garantuotai unikali patirtis, kuri gali užtrukti gan ilgą laiką. Ar žaidimas vertas savo kainos kiekvienam reiktų spręsti pasvėrus savo kantrybę ir norą per daug nekreipti dėmesio į jo klaidas, o susitelkti į unikalius „geimplėjaus" elementus.

Ure Paul,
„ActionTrip"

„Online" reitingų vidurkis – 78%

„Bethesda" apie šį žaidimą pranešė prieš kelis metus. Ilgai lauktas, paslaptingai atrodantis ir visai neblogas žaidimas, kurio siužetas remiasi siaubų meistro H.P.Lovecraft apysakos motyvais.

SLAKTEREIKA

1 diena. 16:50: Į rankas pateko diskas su užrašu „The Call Of..." Of... reikia pažiūrėti. A. Cthulhu. O pilnas pavadinimas būtų toks: ***„Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth".*** Žaidimas buvo įdėtas geltoname, senovišku vašku antspauduotame voke. Be mano vardo ten daugiau nieko nėra, klausiau, kas jį padėjo ant mano stalo, bet redakcijoje visi tyli. Voke, be žaidimo, dar yra lapelis parašytas senovės graikų kalba (neaišku kam) — tai suprantu tik perskaitęs vertimą, kur ir paminėtas šis faktas. Kas rašoma laiške, nesakysiu, nes skamba grėsmingai. Gal tik užsiminsiu. *Mythos*. Chtul... Cthul.. *Cthulhu*. Ir minimalūs reikalavimai sistemai. Atrodo, kompiuteris „paveš", nes reikalavimai nėra tokie dideli.

Ta pati diena. 18:25. Žaidimas nesispyrioja, ir, atrodo, reikės nusileisti visas užuolaidas, nes vakaras dar pernelyg šviesus, ir ne visi tamsieji žemės kampai matosi. Beje, kad žaidimą geriau žaisti tamsoje (ko gero, dėl dar ekstremalesnių pojūčių), mums teigia ir „Bethesdos" darbuotojai, jau mažsaid trečioje žaidimo užsklandoje.

„Options". Hm. Atrodo standartas. „New Game". Akivaizdu — Lavkrafto mėgstamiausias herojus yra privatus detektyvas. Visa bėda, kad jau pirmąją minutę detektyvas Džekas Valteris (*Jack Walter*) pasikaria. Kyla klausimas, ar verta žaisti, jei žaidimas prasideda tuo, kuo turėtų (o gal ir neturėtų) baigtis. Na, bet važiuojam.





Pirmiausiai užkliūva valdymas. Atrodo, visiškai standartiniai veiksmai, bet valdymas kiek kitoks. Jums ką nors sako WASD? Taip, kaip ir beveik kiekviename bent kiek *„action"* priemaišų turinčiame žaidime tai yra judėjimo kryptys. Tiesa, čia detektyvas atbulas neina, nors tu ką. Gal tai Lavkrafto prasimanymas, draudžiantis judėti atbulam dėl požemiuose glūdinčių monstrų? Pasirodo, tiesiog žaidimo kūrėjai nutarė S klavišą priskirti veiksmui, ir tiek. Na, bet visa tai smulkmenos ir lengvai sutvarkoma, nes klavišams „prikabinti" kitokį veiksmą galim bet kada...

Grafika atrodo gana vidutiniškai. Dėmesio vienur kitur pagailėta, bet pasitelkus fantaziją (kaip ir turėtų būti) galima įsivaizduoti, kad prieš jus, pavyzdžiui, grotelės, apaugusios išdžiūvusiais vijokliais, o ne plona skylėta lenta su išdrožinėtais langeliais ir nelygiais pjaustytais vingiais. Detektyvui pradėjus panikuoti (o taip tikrai bus), vaizdas pradeda lietis, efektas atrodo visai neblogai. Aišku, dar geriau, kad panika pakankamai greitai praeina ir herojus vėl grįžta į normalų pasaulio suvokimą. Visas žaidimo vaizdas kiek modifikuotas ir uždėtas vienas iš tų sendinimo filtrų (žinote, grūdėta juosta, linijos, einančios vertikaliai ekrano), bet vaizdas paliktas spalvotas. Dėkui ir už tai.

O kalbant apie.. nors gal kitą dieną, jau vėlu, reiktų pailsėti. Tuo labiau, kad ryt anksti keltis, na, bet gal dar...

? diena ??:?? Nieko neprisimenu. Skambino redaktorius, sako, kad savaitę nebuvau darbe, klausė kodėl. Negali būti, galiu prisiekti, kad nesenai tikrai buvau. Sako, vakar skambino, atsiliepiau, bet susišnekėti neišėjo. Kažkoks keistas jausmas, lyg būčiau kažką pamiršęs. Kambaryje prietema, visos užuolaidos užtrauktos, stiprintuvas atsuktas visu garsu, prie monitoriaus kažkodėl padėtas žibintuvėlis. Įjungiu. Atrodo, baterijos išsikrovusios. Dar randu porą žvakės nuodėgulių ir vašku ant stalo nupiešti kažkokie simboliai. Jie nieko nesako, nors atrodo pažįstami.

ŽAIDIMO VAIZDAI NĖRA SKIRTI SILPNŲ NERVŲ ŽIŪROVAMS. KUR TIK VALTERIS EITŲ, ATRODO, KAD MIRTIS JAU PRIEŠ JĮ BUVO APSILANKIUSI

Sprendžiant iš kavos puodelių gausos, arba jie pradėjo dauagintis, arba nemiegojau kelias naktis iš eilės. Reikia ruoštis į darbą. Parašysiu vėliau.

? diena, tik vėliau: Laiptinės durys uždarytos. Prieinu prie jų, paliečiu ir apmiręs laukiu balso „užrakinta"arba „jos neatsidaro". Bet balso nėra. Išdrįstu paliesti rankeną, ir durys prasiveria. Ar tikrai taip ir turi būti? Kitoje pusėje skląsčių nėra, neaišku, kaip jas reikės užremti atsitraukiant. Reikia pritūpus slinkti šešėliais, nes pernelyg matomas.

6 diena. 16:20. Kaip išsiaiškinau, atrodo, praėjo penkios dienos po pirmojo įrašo. Vis dar nelabai ką prisimenu, bet radau kelis lapus, kuriuose data kaip tik iš trūkstamų dienų.

Galvoje vis dar keisti simboliai: Deganti Akis, penkiakampė žvaigždė, baltais dažais nupiešta ant sienos. Apsidairau aplink — nieko. Gal po tuo plakatu ką nors paslėpė, kad nerasčiau? Bet ne, nėra. Gal rašysiu toliau kitą dieną, nes kolegos žiūri įtariu žvilgsniu, kažką šnibždasi už nugaros ir slepia kavą.

Iš 2 dienos: ...beje, juokingai skamba „Bethesdos" įspėjimas (tikriausiai pernelyg išpuikusiems vartotojams): „Su jūsų kopija viskas gerai, vaizdas/garsas toks ir turi būti, nėra reikalo eiti pas pardavėją ir prašyti duoti nebrokuotą kopiją ". Na taip, ten, kur senutės katinus džiovina mikrobangų krosnelėse, toks įspėjimas gal ir neatrodo keistai.

Žaidime itin trūksta žibintuvėlio. Praktiškai yra du pasirinkimai — arba žaisti visiškoje tamsoje, nusistačius maksimalų monitoriaus bei žaidimo kontrastą, arba pasidėti žibintuvėlį prie kompiuterio ir mėginti juo pasišviesti. Antrasis variantas kažin ar padės, bet kažkodėl norisi taip padaryti, ypač kai žiūri į tamsų kambario kampą ir spėlioji, kas gi ten galėtų būti.

Garso reikalai atrodo tvarkingi. Kiekvienas dialogas gerai ir kokybiškai įgarsintas, nors už raišką „Oskaro" negautų. Garsai žaidimo metu kelia šiurpulį ir stebėtinai tiksliai gali pasakyti, iš kur jie sklinda. Garsu kūrėjai sužaidė ne ką blogiau nei vaizdu, ir retkarčiais galima žaisti, naudojantis vien klausa. Eini į tą pusę, iš kur sklinda garsai, ir gali būti tikras, kad ką nors susitiksi. Fono garsai taip pat įsimins. O Valte-

rio protui pernelyg įsitempus, garsai taip pat pasikeičia — nutolsta, tampa duslesni...

Minutę. Kažkas pasigirdo, ar grindys kitame kambaryje tikrai sugirgždėjo? Kur mano žibintuvėlis? A, va kur jis. Aišku, galima įjungti šviesą, bet kam to reikia. Tuoj grįšiu...

Iš 4 dienos: ... žaidimo vaizdai nėra skirti silpnų nervų žiūrovams. Kur tik Valteris eitų, atrodo, kad mirtis jau prieš jį buvo apsilankiusi. Mat, kad ir kas tai būtų — ar senelių prieglauda ar užmūrytas kambarys, ar parduotuvė — seklys ten randa bent vieną lavoną. Kartais net daugiau nei vieną. Jei nieko neranda, beveik galima garantuoti, kad netrukus kas nors čia bus arba nužudytas, arba lavono nepastebėjote, nes jis yra tamsesniame kampe, arba kabo už jūsų nugaros. Brrr...

Dar reiktų paminėti, kad žaidimas neturi visiškai jokio veiksmo metu rodomo „interfei**so“.** Taip, jokių sveikatos būklės stulpelių, jokių ginklų (6/8 *bullets left*) čia nėra. Apie Valterio būseną galite spręsti iš pokyčių ekrane, arba gydymuisi tiesiog periodiškai galite paspausti H. Vienintelė vieta, kur rodoma sveikatos būklė — inventorius.

Tas vaizdo liejimasis... atrodo kad man irgi jau liejasi. Regėjau neaiškius šešėlius už lango. Reikia išgerti dar kavos, antraip...

Iš 5 dienos: ...„Geimplėjus“ visai neblogas. Žaidime suderinti tiek kveso, tiek siaubo su „action“ doze elementai. Itin gerai perteikta atmosfera. Visas žaidimas taip ir persisunkęs laukimo atmosfera, arba jausmo, kad tuoj kažkas nutiks. Ir būtinai nutiks kažkas blogo. Ar Valteris sėlina, ar tiesiog eina tamsia alėja, nejučia įsitraukì vis labiau ir labiau. Ir tada, kuomet rodo „skriptinę“ scenelę, kur žinai, kad iš kampo išlįs koks nors siaubas, krūpteli kaip tik tada, kada reikia. Žodžiu, šį kartą kūrėjams atmosfera išdegė.

Tiesa, kartais pasijaučia ribotumas. Jau patekęs į Insmutą, Valteris lyg drugelis į stiklą daužosi į visas duris tik tam, kad pats sau pasakytų — „jos užremtos“, „nė krust“, „neatsidaro“... Taip, matėme tai ir anksčiau, ir natūralu, kad visi rakina duris, tačiau norėtųsi šiokio tokio interaktyvumo. Tiksliau, daugiau to interaktyvumo. Kad ir užeiti į kokį namą ne tam, kad akyla Valterio akis pastebėtų įbrėžimus tekstūrose, o tiesiog šiaip, vardan smagumo.





LITERATŪRA

Šio tamsaus spektaklio režisierius — H.P. Lovecraft‘as. Pas mus, Lietuvoje, jis nėra toks populiarus kaip Amerikoje, kur iš proto dėl E.A. Poe einantys amerikiečiai stato kulto šventyklas siaubo režisierių garbei. Siaubo kultūra giliai įleidusi šaknis tenykštėje visuomenėje ir Clive‘as Barker‘is, Deanas Koontz‘as bei Stephen‘as King‘as turi po savo nedidelę pagodą, kur jiems atnašaujamos gėlės, o gerbėjai vaikšto apsivilkę Kudžo arba Kerės kostiumais. Lavkrafto atveju tai padaryti sunkiau. Paslaptingieji *„Mythos“* ir pats „Kthulu“... kaip jis ten? Ne, *„Cthulhu“*, yra pernelyg paslaptingi ir netgi... hm... per dideli. Lavkrafto kūrybos esmė ta, kad jis yra vienas pirmųjų autorių, pradėjęs derinti fantastikos, mokslinės fantastikos bei siaubo žanrų elementus į vieną košę, tuo pačiu ją dar pagardindamas žiupsniu pasąmoninių baubukų bei sveiką protą provokuojančių erezijų.

Praėjus beveik septyniasdešimčiai metų po jo mirties, Lavkraftas vis dar gerbiamas ir į jo literatūrą lygiuojasi ne tik šiandieninės siaubo plunksnos meistrai, tačiau tai yra ir vis dar neišsenkantis lobynas žaidimų bei filmų autoriams. Remiantis Lavkrafto idėjomis, kol kas yra pastatyta 15 filmų. Taip, ar kaip kuriems iš jūsų ką nors sako dainų pavadinimai „Call Of Ktulu“ arba „The Thing That Shoud Not Be“?

„Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth**“** sukurtas pagal trumpą Lavkrafto istoriją „Šešėlis virš Insmuto“. Žaidimas pernelyg nenutolsta nuo šios istorijos, nors ir čia yra vietų bei personažų, kurių nebuvo apysakoje. Gal tai ir nelabai patiks prisiekusiems Lavkrafto gerbėjams (jei tokių Lietuvoje yra), tačiau žaidimo istorija pateikta įdomiai.

Maždaug trečdalį žaidimo bus sėlinama ir tykojama. Vėliau Valteris pradės rasti ginklus (ant nukautų priešų nebus nei amunicijos, nei ginklų), ir pagaliau galės jais naudotis. Kulkas reikia taupyti, mat jų atsargos labai ribotos. Paversti žaidimo gryna šaudykle niekaip neišeis, nes liksite su tuščiu ginklu monstrų būryje. Tiesa, šnekos apie šaudymąsi iš karto primena ir gydymo sistemą. Kaip jau minėjau, sveikatos stulpelio čia nebus, bet kartas nuo karto rasite vaistinėles. Po ilgesnio susišaudymo, ypač iš galingesnių ginklų, Valteris dažnai pradeda šlubuoti, sunkiai kvėpuoti, o kartais ir ginklo nebenulaiko. Pasižiūrime inventorių: lūžusios kojos, ranka ir dar 3 gyvybei pavojingi sužeidimai. Nieko, magiškoji vaistinėlė išgydo visus. Valteris yra ir vaikščiojantis chirurgas, atstatantis sau kaulus, susiuvantis įdrėskimus. Tai jis atlieką iš tiesų greitai.

Hm, atrodo reikia dar kavos. Nusipiešiau ant stalo su žvake akies simbolį — ne tam, kad išsisaugočiau, tiesiog šiaip. Ramiau. Patalpinau akį į žvaigždę, sako, atbaido demonus. Statistika rodo, kad 89% jau pabaigti. Bet kažkodėl kyla įtarimas, kad jau ne pirmą kartą žaidžiu iš naujo. Na nieko... Kažkas skambina. Ne, Valteri, na, kaip gi taip? Žemiau, žemiau!

7 diena. Atrodo, atmintis po truputį sugrįžta, visi fragmentai išsidėlioja į savo vietas, tad galima rašyti reziumė. Akyse nebesilieja ir garsinės hm... haliucinacijos dingo, žaidimas ramiai guli voke, kurį aš žadu pakišti redaktoriui. Che che. Pažiūrėsim, kuris dabar savaitę nesirodys darbe.

P.S.:

Reziumė: žaidimas neblogas, vienas iš įdomesnių, pasirodžiusių šiais metais. Galbūt kam nors galvosūkiai pasirodys per sunkūs, tačiau jie tik prideda įdomumo ir šiek tiek prailgina žaidimo laiką. Žaidimas tikrai suras savo gerbėjų, kuriems bus įdomu praleisti kelias valandas bandant įminti tylaus, apsėsto miestelio paslaptis, pasiknaisioti po pasąmonės gelmes ir išbandyti savo bei Valterio psichikos stabilumą. PC

PCK VERTINIMAS

PIRMAS ĮSPŪDIS	9.0
Iš karto tamsių ir blogų įvykių nuojauta...	
GRAFIKA	7.0
Pasenusi, bet žaisti netrukdo.	
GARSAS	9.0
Šiurpinantys fono garsai, ir geras bendras įgarsinimas.	
VALDYMAS	8.0
Priprasti nesunku.	
SIUŽETAS	9.0
Siužetas, kaip ir atmosfera, yra žaidimo esmė.	
Žaidimas, kuris tikrai pavarinės šiurpuliukus kelias dienas.	GALUTINIS 8.4

MIELI ŽVĖRELIAI

Apie pirmojo asmens šaudyklę, įkvėptą garsiosiojo H.G.Velso romano „Dakaro Moro sala", rusų kūrėjų komanda „Action Forms" paskelbė dar 2001–aisiais. Ir nuo to laiko apie šį žaidimą nelabai daug ką girdėjome, gal tik porą kartų užsiminėme „PC Klubo" naujienose. Jokio didesnio ažiotažo šis projektas (palyginus su kitu visiem žinomu, nuolat atidėliojamu ukrainiečių žaidimu) nesukėlė ir galėjo lengvai prašokti nepastebėtas bei „nurašytas" kaip dar viena eilinė šaudyklė. Todėl visai džiugu, kad žadimą gavome kiek vėliau, nei jis pasirodė, praėjus hitų bangai ir prieš ateinant naujai. O pastebėti šį žaidimą tikrai verta — tai vienas netikėčiausių malonių siurprizų.

ŽAIDIMO DOSJĖ

„Vivisector: Beast Within"	
www.vivisector.com	
KŪRĖJAS:	„Action Forms"
LEIDĖJAS:	„Brigades"
ŽANRAS:	FPS
DATA:	2005–09–30

REIKALAVIMAI SISTEMAI

CPU:	1 GHz
RAM:	512 MB
VIDEO:	64 MB
HDD:	3 GB

NUOMONĖ

Keistas projektas, kurio neabejotini pliusus šiek tiek atsveria šiokie tokie minusai. Visas „Vivisector" potencialas paslėptas giliau viduje. Kad jums užtektų jėgų iki jo prisikasti, reikalingos tam tikro sąlygos: už lango bjaurusoras, sieloje miaukia katės, TV rodo vien tik serialus, o ilgai laukiamas hitas atidėtas dar mėnesiui...

Foxy,
www.ag.ru

REZIDENTAS

Tiesa, nustebina „Vivisector" ne iš karto. Priešingai, tik pradėjus žaidimą, peršasi išankstinė nuomonė apie labai vidutinišką ir niekuo neišsiskiriantį darbą. Grafika, nors ir gan graži, negali lygiuotis su didžiaisiais grandais, o ir kažkokio rimtesnio siužetinio pagrindo pati žaidimo pradžia nelabai duoda. Kažkokie kareiviai nuskrenda į kažkokią salą gelbėti kitų, iš ten negrįžusių kareivių. Atsidūrę vietoje, visi neaišku ko užpuolami ir išžudomi, o herojus Kurtas lieka vienas nepažįstamoje teritorijoje. Žodžiu, visiškas standartas, matytas ne vieną kartą. Ir tęsti žaidimą skatina tik ta mintis, kad jis sukurtas pagal žymųjį fantastinį romaną, kuris, jei žinote, pasakoja apie į negyvenamą salą ištremtą daktarą, čia pradėjusį kurti įvairius hibridinius žvėris–mutantus. Sutikite — pagrindas tikrai įdomus ir turintis daug galimybių žaidimui. Ir, nors pradžioje tikrai taip neatrodo, „Vivisector" jas puikiai išnaudoja.

> KŪRĖJAI PASINAUDOJO NE TIK ŽVĖRIŲ–MUTANTŲ IDĖJA, BET IR PAČIU SAVE SUDIEVINUSIU DAKTARU



Žaidimas įsivažiuoja labai neskubiai. Netrukus su mumis per raciją susisiekia likusiųjų karių

generolas ir nurodo, kur mums keliauti. Nors kur keliauti žinome ir mes patys — žaidime visuomet būna pažymėtas kitas „čekpointas“. Jis matosi žemėlapyje taškeliu bei aukščio nurodymu (aukščiau ar žemiau dabartinės herojaus padėties), o priartėjus iki matomumo lauko, aiškiai šviečia į dangų šaunančiu žaliu stulpu. Nors toks sprendimas ir gan arkadiškas — žaidimas virsta kelione nuo „čekpointo“ prie „čekpointo“, tai yra labai patogu ir neverčia sukti galvos, kur toliau eiti. Tačiau, nors visuomet žinome, kur turime toliau keliauti, toli gražu nevisada akivaizdžiai aišku, kaip ten patekti. „Vivisector“ aplinkų dizainas yra vienas įdomiausių mano matytų FPS žaidimuose. Iš tiesų, kūrėjai labai plačiai atlėpė savo fantaziją ir prikūrė aibę skirtingų tipų vietovių, po kurias turėsime keliauti. Didelė veiksmo dalis vyksta atvirame lauke, salos slėniuose ir kalvose. Žemėlapių apimtys ir atstumai tikrai didžiuliai, dėl to tikrai galima pateisinti ne tokią aukštą grafiką. Su salos gamtiniais peizažais labai įspūdingai kontrastuoja įvairiausi architektūriniai – techniniai kompleksai, visokios bazės, antenos, gamyklos ir panašiai. Tenka net pasivažinėti didžiuliu traukiniu ar paskraidyti sraigtasparniu. Išskirtinė ir man labai patikusi aplinkų dizaino ypatybė – labai daug tenka judėti vertikale, laipioti įvairiausiais bokštais, kopėčiomis, tilteliais, stelažais. Vietos, kur milžiniškame aukštyje reikia keliauti nuo vieno bokšto ant kito per kabančius lynus, tikrai gniaužia kvapą. Šiuo aspektu žaidimą išties galima palyginti su pačiu „Half–Life 2“. Dar ir dėl to, kad „Vivisector“ taip pat sutiksime ir fizika paremtų galvosūkių. Na, ne grynų galvosūkių, tačiau vietų, kur panaudojant kažkokius aplinkos elementus reikia nusigauti į reikiamą tašką. Įsimintiniausia iš tokių, ko gero, yra vieta karinėje bazėje, kur, norint persikelti nuo vieno aukštai esančio balkono ant kito, reikia užlipti ant virve pririšto krano kablio pagrindo, tuomet teisingai atsistojus paspausti ant virvės ir ją atrišti, o kablys, praradęs įtempimą, siūbuoja link reikiamo apatinio balkono. Tokie kūrėjų dizaino sprendimai išties žavūs, tiesa, kartais reikalauja trumpam stabtelti ir pasukti galvą.







Apžvelgus salos aplinkas, galima susipažinti ir su jos gyventojais. Be abejo, žinant literatūrinį pagrindą, labiausiai viliojančiai atrodė būtent šis būsimo žaidimo aspektas — kaip kūrėjams pavyks išnaudoti tą genetiškai ir technologiškai modifikuotų žvėrių idėją ir kokius priešus mums sukurti. Iškart pasakysiu — jų įvairovė nėra labai didelė, tačiau ją atperka priešų kiekis, tipai ir pasiskirstymas. Pradžioje keliaudami patenkame į vieno tipo priešų užpuolimus. Mus pasitinka į akis šokančios ir nagais draskančios hienos, vėliau ugnimi alsuojantys tigrai, ugnies kamuoliais spjaudantys liūtai, raketomis šaudančios gorilos (vieni iš daugiausia žalos pradžioje darančių priešų). Vėliau, maždaug įpusėjus žaidimą, žvėrelių rinkinys pasikeičia, stojame į kovą su šratiniais šautuvais atakuojančiais avinais (kurie labai smagiai moka šokinėti į šonus šaudydami, kaip kokie Max Payne'ai), vilkais su kulkosvaidžiais, staigiai lakstančiais ir besidraskančiais jaguarais, hienomis su energetiniais ginklais, skraidančiais lyg sraigtasparniai žvėrimis ir panašiai. Priešų, ypač pirmoje žaidimo dalyje, nesutiksime pavienių, kaip įprasta šaudyklėse. Čia jie puola būriais tam tikrose vietose, dažniausiai prie „čekpointų“. Vietomis tokius puolimus atlaikyti tikrai sunku ir tokiais atvejais žaidimas tampa labai panašus į „Serious Sam“ — tiesiog šaudai kaip patrakęs į aklai puolančius žvėris ir bandai išgyventi. O išgyventi labai padeda viena dar, rodos, niekur šaudyklėse nematyta idėja — herojaus gyvybė atsinaujina, žudant priešus. Už kiekvieno priešo nužudymą gauname keletą taškelių, už visokius „fatality“ — dar daugiau (tiesa, taip iki galo ir nesupratau, už ką tiksliai tuos „fatality“ duoda). Taip netgi ir intensyviausiose kovose galima išgyventi, kad ir su minimaliu kiekiu gyvybės.

Čia galima pakalbėti ir apie keletą kitų žaidimo naujovių. Nors tai ir nedideli elementai, bet tikrai džiuginantys ir suteikiantis „Vivisector“ dar daugiau išskirtinumo. Minėtieji taškai už priešų žudymą nenueina tik į gyvybę. Jie nuolat sumuojami į bendrą kiekį, už kurį, pasiekus reikiamą skaičių, galima patobulinti savo veikėją. Kurtą galima trimis lygiais pastiprinti šiose kategorijose: greitis, stabilumas (įtakoja šaudymo tikslumą), tvirtumas (priešai daro mažiau žalos) ir gyvybė (tiesiog padidėja maksimalus gyvybės kiekis). Šis elementas išties džiugina ir yra labai tinkamai įterptas į žaidimą. Keliaudami po salą, sutiksime vis rimtesnį pasipriešinimą, tad sustiprinti save yra labai pravartu. Juk turėdamas 175 (aukščiausias lygis) gyvybės vietoje 100, daug tvirčiau jautiesi,



stodamas prieš piktesnius priešus. Na, ir dar viena smulkmena yra visokių vaistinėlių bei amunicijos rankiojimas. Pradžioje, kol nesupratau šios nedidelės įmantrybės, nuolat trūko gyvybės ir dar labiau amunicijos, nes jų nėra tiek daug primėtyta, kiek turėtų būti. Pasirodo, reikalas tas, kad didžioji šių gėrybių dalis yra sukrauta į dėžes, tačiau norint paimti tai, kas yra jų viduje, pirmiausia dėžes reikia peršauti. Tai būtų dar nieko, jei jau pačioje pradžioje duotų dėžes su turiniu, tačiau pradžioje mėtosi tik tuščios dėžės, į kurias pašaudęs, pakilnojęs ir nieko nepešęs toliau tiesiog pamiršti apie jas, o nereiktų :).

„VIVISECTOR“ APLINKŲ DIZAINAS YRA VIENAS ĮDOMIAUSIŲ MANO MATYTŲ FPS ŽAIDIMUOSE

Prie žaidimo privalumų dar norėčiau paminėti ir ginkluotę. Net ir čia kūrėjai sugebėjo išspausti šį tą įdomaus. Šiaip viskas standartiška: žaisdami gauname pistoletą, vėliau šratinį šautuvą, automatą, kulkosvaidį, snaiperio ginklą, raketsvaidį, granatas ir energetinį ginklą — daugiau ar mažiau įprastas kiekvienos šaudyklės rinkinys. Tačiau vėliau, maždaug antroje žaidimo pusėje, randame po dar vieną beveik kiekvieno tipo ginklą, daug galingesnį ir efektyvesnį. Vieni, pavyzdžiui, šarvuotas kulkosvaidis su optiniu taikikliu ar šratinis šautuvas, naudoja tą pačią įprastą amunicija, o galingas snaiperio ginklas — kitą. Problema ta, kad esant greitam veiksmui, tiesiog galime nepastebėti, kad pasiėmėme kokį geresnį ginklą, o atitinkami geresni ginklai „pakišami“ po tais pačiais įprastų ginklų klavišais. Taigi karts nuo karto paspaudinėkite po porą kartų ginklų klavišus ir pasižiūrėkite, ar neturite kokio nors galingesnio ginklo, tikrai nustebsite. Na, ir dar vienas, nedidelis, bet, tikiuosi, naudingas „spoilas“ — nelaikykite galingiausių ginklų pačiai pabaigai. Nors pora žaidimo bosų pirmoje pusėje išties galingi ir reikalauja pačios stipriausios ginkluotės, paskutiniam bosui to nereikės, tad galite galingiausius išnaudoti kovodami su daugiau ar mažiau įprastais priešais ir jų gaujomis.



Tai tiek įdomių ir netikėtų dalykų. Pabaigai palikau kelis žodžius apie žaidimo istoriją. „Vivisector“ tikrai negalima pavadinti siužetine šaudykle, tačiau keletas neblogų kabliukų bei istorijos posūkių yra, ir kūrėjai pasinaudojo ne tik žvėrių–mutantų idėja, bet ir pačiu save sudievinusiu daktaru, į savo didžiuosius planus įtraukusiu ir patį herojų. PC

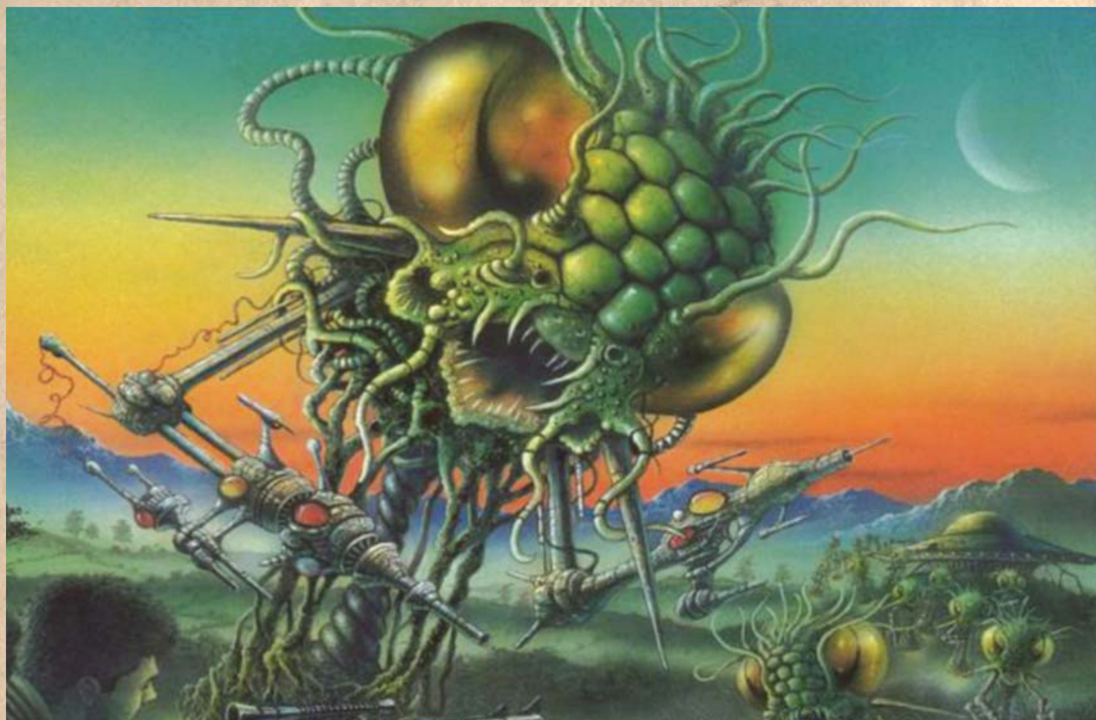
PCK VERTINIMAS

PIRMAS ĮSPŪDIS	**8.0**
Dar viena eilinė šaudyklė, tik masina gamta ir literatūrinis pagrindas.	
GRAFIKA	**8.1**
Nelabai aukšta detalizacija ir bendra kokybė, tačiau viską atperka milžiniškos apimtys ir įvairovė.	
GARSAS	**8.2**
Mažiausiai į save dėmesį aktreipianti sritis. Patogu, kad artėjant priešams, muzika tampa intensyvi.	
VALDYMAS	**10.0**
Senas geras FPS standartas. Viskas puiku.	
ĮDOMUMAS	**9.5**
Išties nemažai stebinančių ir įdomių elementų, nematytų kituose žaidimuose.	
Labai teigiamai nustebinęs ir nemažai originalių idėjų pateikęs žaidimas. Mėgstantiems FPS žaidimus tikrai nuodėmė būtų praleisti pro akis ir nepabandyti. Labai rekomenduoju.	**GALUTINIS 8.9**

„X–COM: UFO Defence“
www.xcomufo.com
KŪRĖJAS: „Culture Brain“
LEIDĖJAS: „MicroProse“
DATA: 1994
ŽANRAS: TBS

REIKALAVIMAI SISTEMAI:
CPU: 80386
RAM: 4 MB

NPC



O BUVO TAIP...

Na, taip. Gavęs pasiūlymą parašyti į klasikos skiltį, ilgai nesvarsčiau. Dievaži, juk tai tas pats, kas rašyti apie savo šviesią ir laimingą vaikystę, tiek įspūdžių... prisiminimų...Sunkiau buvo nuspręsti apie ką, kai staiga akis užkliuvo už, jau pats neatsimenu kada, Maskvoje įsigyto disko „Luchyje Igry ot Microprose“. Ramiai! Tuo metu tokios sąvokos kaip „piratinis“ apskritai nebuvo. Pirkau, mokėjau siaubingus pinigus ir džiaugiausi disku, kuris (beje) veikia iki pat šios dienos. Tai štai. Jame buvo vienas žaidimas, kurį aš dievinu (ir pažaidžiu) iki šiol. Tai — „X–COM: UFO Defence“. Pirmas, vienintelis, nepakartotas...

O BUVO TAIP...

1991-aisiais „Mythos Games“ darbuotojas Džiulijanas Golop diskelyje nešdamas „Laser Squad 2“ demonstracinę versiją (Atari ST) pasibeldė į „Microprose“ duris. „Va,— sako, — atnešiau „Laser Squad“ tęsinį (o pastarasis buvo išties populiarus), bet su geresne grafika“. Dėdulės iš „Microprose“ buvo visai patenkinti tuo, ką pamatė, tačiau tuo pat momentu kreiva akimi stebėjo poną Sidą M., kuris ėmė ir sukūrė didelį žaidimą. Taip taip. „Civilizaciją“, kuri žaidėjų tarpe buvo labai greitai priskirta prie narkotikų, susikūrė anoniminių „Dar vieno ėjimo darytojų“ klubai ir panašiai. Dar buvo toks gerai žinomas žaidimas „Railroad Tycoon“, kaip tyčia irgi priskiriamas prie narkotinių medžiagų. „Microprose“ norėjo savo narkotikų linijos, todėl „Laser Squad“ „demuškei“ pasakė griežtą NE!, bent jau iki tol, kol žaidimas nebus panašus į tai, „Ko nori tauta“. Džiugu, kad tais laikais tauta norėjo žaidimo tikrąją tą žodžio prasme, kitaip UFO nebūtų gimęs.







Po ilgų ginčų ir apmąstymų, 1994-ųjų kovą, „XCOM: UFO Defence“ buvo baigtas. Reikia paminėti, kad prie jo buvo pralieta daug prakaito ir kraujo, ginčyjantis, ko žaidime reikia, ko nereikia, tačiau visi šie skysčiai buvo laistyti neveltui...

O BUVO TAIP...(II)

Temą žaidimui, aišku, padiktavo Šaltojo karo pabaiga bei Tarybų Sąjungos griūtis. Atsivėrusios sienos ir geltonieji televizijos kanalai visomis kryptimis ėmė transliuoti pranašus, ekstrasensus, slaptus dokumentus apie slaptus ginklus ir, žinoma, nė viena vakarinių žinių laida neapsiedavo be pranešimo apie šen bei ten skraidančius ateivius. Greičiausiai tuo metu planetoje vyraujanti netvarka labai juos viliojo, tačiau jie viliojo ir mus. Mums pasakojo, mes tikėjom ir norėjom dar. „Microprose“ sprendimas paskelbti jiems karą daugiau nei logiškas. Visi seniai to laukėm...

1999-ieji (hehe, žaidimas apie tolimą ateitį?). Žemė ir jos gyventojai nuolat terorizuojami ateivių, vagiamos moterys ir gyvuliai, plėšikaujama prekybos centruose, baidoma Haityje poilsiaujanti publika. Reikėjo kažką daryti. Ir žmonės padarė.

Viso pasaulio tautos susivienijo ir nusprendė įkurti bendrai finansuojamą organizaciją „X–COM“. Visos pasaulio valstybės svo namuose atlikdavo stebėjimus ir





vertinimus, pagal kuriuos nustatydavo, kiek naudos/nuostolių jų šaliai atneša „X–COM“, ir pagal tai atseikėdavo mėnesines išmokas. Be to, visi geriausi pasaulio kariai, mokslininkai ir inžinieriai buvo pasiryžę tarnauti agentūrai, kuri tuo metu turėjo pačią prašmatniausią pasaulyje ginkluotę ir įrangą. Ar „Men in Black“ režisieriai žaidė „X–COM“? Jūs dar klausiat…

Žaidimas buvo padalintas į tris fazes: esminė (bazių statyba ir valdymas, karių samdymas ir parengimas. Žemės, oro erdvės ir pranešimų stebėjimas, ateivių lokalizavimas ir atitinkamų pajėgų išsiuntimas į įvykio vietą), ekonominė (resursų (pinigų ir darbo jėgos) valdymas, naujų technologijų paieška ir kūrimas, masinė jų gamyba ir prekyba. Kas perka? Tos pačios mus finansuojančios valstybės), kovinė (jau žaidžiama iš izometrinio apžvalgos kampo). Jei ankstensės dvi fazės vyko realiu





laiku, pastaroji vyksta TBS principu. Šiame režime jūs vadovaujate savo būriui ir kovojate su ateiviais tiek miestuose, tiek užmiesčio vietovėse. Režimo varikliukas buvo išties prašmatnus. Kariai galėjo keisti pozicijas, kiekvienas jų turėjo autentiškas charakteristikas. Buvo vertinamas net apžvalgos kampas ir matomumas/klausa. Todėl būriui reikėjo vadovaut kaip vienai visumai, kažkas turėjo žvalgytis, kažkas pridengti ju-



dančius draugus, kažkas apšviesti tamsias patalpas, kažkas atidaryti duris, kažkas mesti pro jas granatą… Viena klaida — mažiausiai vienas lavonas. O į karius investuojama daug pinigų ir laiko. „Silent Storm“, galima sakyti, pavyko atkartoti tai, ką mes jau matėme prieš daugiau nei 10 metų, tik naujame grafiniame apvalkale.

O BUVO TAIP… (III)

Dabar visi 14–mečiai labai protingi ir nesunkiai įvaldo visas žaidimų vingrybes. O va 1994–ais, dar būdavo ne kiekvieną įkalbėsi į svečius užeit, jei tavo namuose yra PC arba kažkas panašaus. Bijojom,



ko nežinojom. Informatiką (kur galėjo po pamokų eit savanoriai) lankydavo tik drąsiausi. O UFO buvo sunkus žaidimas, tad numestas į šalį daugybę sykių. Kodėl? Todėl, kad visos trys žaidimo sferos buvo





labai tampriai susijusios. Taktikos dalį mes įvaldėme mikliai (tuo metu buvo madinga žaisti dviese, nes vienas 14–metis ne visada suprasdavo, ką daryti), ir karšdavom ateiviam kailį geras porą valndų. Paskui jie atsinešdavo didelę ir





piktą patranką ir ištaškydavo mus velniop. Tada mes pradėjom bijoti skraidyti, mums nustojo mokėti. Mes žlugom, o Žemė puolė ateivių vergijon. Ir taip gerus 30 kartų iš eilės. Tada atradom būdą gaminti gersnius ginklus ir laikėmės šiek tiek ilgiau, tačiau finale pritrūkdavom pinigų arba mūsų bazę užimdavo ateiviai, o kitos nebuvo. Prireikė daug laiko, kol išmokom protingai projektuoti bazes ir verbuoti personalą, kol atradom būdą gaminti pinigus. Mes jau tada supratom, kas yra apyvartinės lėšos, rezervai juodai dienai bei protingas pinigų paskirstymas mokslui bei manufaktūrai. Mes supratom, kas yra biudžetas ir jo skirstymas, kas yra ilgalaikis planavimas, prioritetų pasirinkimas. Mes žinojom, kokius pavojus sukelia pinigų užšaldymas, ir kad „stumti tai, kas juda“ yra geriau. Mes išmokom žaisti UFO. Žaidimą, kuriam lygių nėra ir šiandien.

O BUVO TAIP… (IV)

Po to sekė žaidimo tęsinys „X–COM: Terror from the Deep“, kuris buvo visai smagus, nes beveik nesiskyrė nuo „UFO Defence“, bet veiksmas persikėlė po vandeniu, todėl taktinė dalis tapo žymiai sudėtingesnė. Po to išleistos dalys, mano supratimu, buvo nieko vertos. Žaidimo era baigėsi, o prieš porą metelių pasirodęs „Aftermath“ mane apskritai šokiravo. Eilinį sykį kažkas gamino dviratį su trisdešimt septyniais ratais, nors visiškai užtektų dviejų. Be to, nuėmė vairą ir pedalus, be kurių, užsidėjęs nors ir 100 ratų… Toli nenuvažiuosi.

Kokia peršasi išvada? Sakoma, kad evoliucijoje vienai daliai tobulėjant, kita šiek tiek nuslopinama. Taip išlaikomas balansas. Va, rašau šį tekstą, prisimenu gūdžią 90–ųjų pradžią ir mąstau… Ar gali būti taip, kad evoliucionuojant žaidimų rinkos akims, šiek tiek krito ant smegenų?.. PC

PCK	VERTINIMAS
PIRMAS ĮSPŪDIS	**9.7**
Tiems metams labai žiaurus intro. Daug žalio ir raudono kraujo. Sukelia neapykantą visų pasaulio žalių žmogučių adresu.	
GRAFIKA	**9.8**
Regos laukas, šiek tiek griūnantys pastatai, sunaikinami objektai, „zūminimas“ į gaublį… Net ir šiandien ne kiekvienas žaidimas tiek gali.	
VALDYMAS	**9.9**
Idealus. Šiandien daug kas iš UFO galėtų pasimokyti dviejų dalykų: 1. TBS struktūros. 2. Vartotojo sąsajos pateikimo.	
GARSAS	**9.6**
Atleiskit, prisimenu tik tiek, kad buvo gerai.	
SIUŽETAS	**9.4**
Tais laikais taip banalu neatrodė, be to, žaidime — „kalnai“ įdomios tekstinės informacijos…	
Šedevras, nepasidavęs laikui	**GALUTINIS 9.7**

PAŽANGIAUSIOS LEADTEK VAIZDO KORTOS

Išsamiai analizuojame keletą šiuo metu prieinamų pažangiausių „Leadtek“ kompanijos vaizdo plokščių. Žinoma, „brendas“ kalba pats už save — ši kompanija jau senokai įsitvirtino kaip „Nvidia“ vaizdo kortų lyderis, tad reikia įsitikinti ar naujausi jos gaminiai vis dar išlaiko aukščiausius standartus.

TESTINIŲ PLATFORMŲ KONFIGŪRACIJA IR TESTAVIMO METODAI

Testavimo metu naudojome tokios konfigūracijos testinę platformą:
Procesorius „AMD Athlon 64 4000+“ (2.40GHz, 1MB L2);
Motininė plokštė „ASUS A8N-SLI Deluxe“;
Atmintis „OCZ PC–3200 Platinum EB DDR SDRAM“ (2x512Mb, CL2.5–3–2–8);
Kietasis diskas „Samsung SpinPoint SP1213C“ („Serial ATA–150“, 8Mb buferis);
Garso korta „Creative SoundBlaster Audigy 2“.

Programinė įranga:
„Microsoft Windows XP Pro SP2“,
„DirectX 9.0c“;
„ATI CATALYST 5.2“;
„NVIDIA ForceWare 66.93“.

Be „Leadtek WinFast PX6600 GT TDH“, testavime dalyvavo tokios kortos:

„PCI Express“:
„NVIDIA GeForce 6800 GT“ 256MB (350/1000MHz);
„ATI RADEON X800 XL“ 256MB (400/1000MHz);
„ATI RADEON X700 XT“ 256MB (475/1000MHz);
„ATI RADEON X700 PRO“ 256 MB (420/864MHz);

AGP:
„NVIDIA GeForce 6800“ 128MB (325/700MHz).

„ForceWare“ optimizacijos buvo įjungtos, išskyrus „Anisotropic mip filter optimization“. Šiuo atveju buvo naudojamas „Quality“ režimas. „Vsync“ opcija abiem atvejais buvo priverstinai išjungta. „ATI CATALYST“ draiveriams „CATALYST A.I.“ opcija buvo nustatyta į „Standard“ padėtį, o „Mipmap Detail Level“ opcija — „Quality“.

Jeigu žaidimas leido nustatinėti FSAA ir anizotropinės filtracijos lygius, pasinaudodavome šiomis galimybėmis, priešingu atveju norimas režimas buvo forsuojamas iš draiverių. Grafikos kokybė kiekviename žaidime buvo maksimali, vienoda ATI ir „NVIDIA“ sprendimams.

LEADTEK WINFAST PX6600 GT TDH

PIRMAS ŽVILGSNIS

„Leadtek“ kompanijos žymėjimų sistema yra gan paprasta — raidės PX pavadinime reiškia, kad korta yra skirta „PCI Express“ jungčiai, o TDH derinys pasako, kad ji turi TV išėjimą (T), DVI jungtį (D) ir aparatinį monitoringą (H). Kaip nesunku suvokti, prieš mus — vienas iš „NVIDIA GeForce 6600 GT“ variantų.



Kadangi kortą gavome mažmeninei prekybai skirtame variante, būtina pasakyti kelis žodžius apie dėžutę. Jos dizainas liko beveik toks pat kaip ir „WinFast A400 Ultra TDH“, pasikeitė tik dydis bei veikėjas priekinėje pusėje. „Leadtek“ dizaineriai neabejingi pasakiškos fantastikos žanrui, „fantasy“ (nuo „PX6600 GT TDH“ dėžutės į pirkėjus žiūri eilinis burtininkas su stebuklinga lazda). Dėžė pagaminta iš tankaus kartono ir atsidaro labai lengvai.

Viduje radome:
Vaizdo kortą „Leadtek WinFast PX6600 GT TDH“;
Vartotojo instrukciją keliomis kalbomis;
Universalų šakotuvą (YPbPr, S–Video, RCA);
DVI–I–>D–Sub „adapterį“;
Diską su „draiveriais“ ir PĮ;
Diską su žaidimu „Splinter Cell: Pandora Tomorrow“;
Du diskus su žaidimu „Prince of Persia: Sands of Time“.

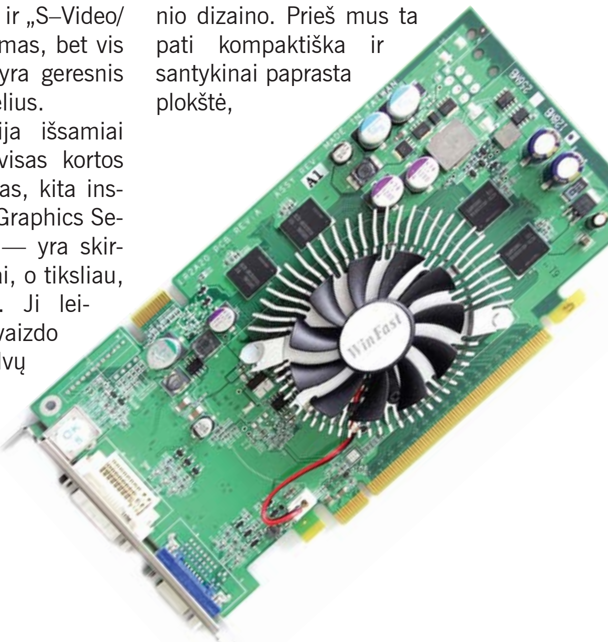
Ypatingą dėmesį reiktų skirti šakotuvui: vietoj kelių abejotinos kokybės kabelių, su kuriais dažniausiai komplektuojamos kortos, „Leadtek“prie savo gaminio įdėjo specialų universalų „adapterį“. Nuo 9 kontaktų jungties, jungiamos į atitinkamą vaizdo kortos lizdą, tęsiasi trumpa kabelio atkarpa, pasibaigianti nedidele plastikine dėžute su pilnu išėjimų rinkiniu: kompozitiniu, YPbPr (HDTV) ir „S–Video“. Naudojimasis vienu metu HDTV ir „S–Video/ Composite“ draudžiamas, bet vis tiek toks šakotuvas yra geresnis už kelis atskirus kabelius.

Vartotojo instrukcija išsamiai ir vaizdžiai aprašo visas kortos instaliavimo peripetijas, kita instrukcija — „WinFast Graphics Series General Guide” — yra skirta programinei įrangai, o tiksliau, „WinFox“ programai. Ji leidžia „užturbinti“ vaizdo kortą, suderinti spalvų perdavimą bei atlikti aparatinį monitoringą. O programėlė „VGA BIOS Flash“ leidžia atlikti BIOS perprogramavimą iš „Windows“ terpės.

Komplektą sudarantys žaidimai gerai pažįstami mūsų skaitytojams — jie pasižymi nebloga grafika ir siužetu, be to, gali pradžiuginti „WinFast PX6600 GT TDH“ pirkėją.

IMAM KORTĄ Į RANKAS

Kaip ir daugelis kitų „GeForce 6600 GT“ klasės kortų, „Leadtek WinFast PX6600 GT TDH“ niekuo nesiskiria nuo referentinio dizaino. Prieš mus ta pati kompaktiška ir santykinai paprasta plokštė,



vienintelis skirtumas nuo „GeForce 6600 GT“ yra tas, kad „WinFast PX6600 GT TDH“ kortoje nėra „Philips SAA7715“ lusto, atsakančio už „VIVO“ funkcijų palaikymą. Atitinkamai, aprašomas produktas neturi galimybės įvesti vaizdo signalą iš išorinių šaltinių — ši galimybė taikoma tik tiems „Leadtek“ gaminiams, kurių pavadinime yra žodis „MyVIVO“.

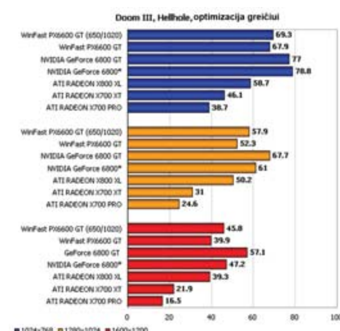
„PX6600 GT TDH“ aušintuvas labai skiriasi nuo referentinio. Jo konstrukcija ir veikimo principas primena savo laiku populiarius „Thermaltake Orb“, bet, skirtingai nuo jų, radiatorius čia nėra simetriškas. Iš atminties lustų pusės radiatoriaus briaunos yra ilgesnės. Ventiliatorius irgi turi didesnį diametrą, negu originalioje aušinimo sistemoje — 60 mm (50 anksčiau). Jo mentės suprojektuotos taip, kad pagreitintų įpučiamą orą per šonus, nupustant briaunas. Įvertinant žemą pagal 0.11–μm technologiją pagaminto grafinio procesoriaus šiluminės sklaidos lygį, tokios konstrukcijos visai turėtų užtekti jo aušinimui, be to, triukšmo lygis neturėtų būti didelis. Termo–sąsajos vaidmenį atlieka įprasta balta tirštos sudėties termopasta. Prie plokštės visa aušintuvo konstrukcija yra pritvirtinama labai kokybiškai.

Kaip ir daugelyje šiuolaikiškų vaizdo kortų, „Leadtek WinFast PX6600 GT TDH“ naudoja „Samsung“ kompanijos pagamintą GDDR3 atmintį. Kreipimosi laikas sudaro 2.0 ns, o nominalus darbo dažnis yra 500 (1000) MHz. Šiuo dažniu atmintis ir veikia. GPU, kaip ir dera, veikia 500 MHz dažniu (2D režime — 300 MHz) ir turi 8 pikselinius ir 3 viršūninius konvejerius.

TRIUKŠMINGUMAS IR 2D KOKYBĖ

„Leadtek WinFast PX6600 GT TDH“ aušinimo sistema nesigavo visiškai betriukšmė, tačiau jos sukeliamas triukšmo lygis yra visai priimtinas, jo sudėtyje vyrauja visiškai neerzinantis oro šlamesys. Problemų dėl perkaitymo nekilo, todėl naudojamą aušintuvą galima drąsiai vadinti sėkmingu sprendimu.

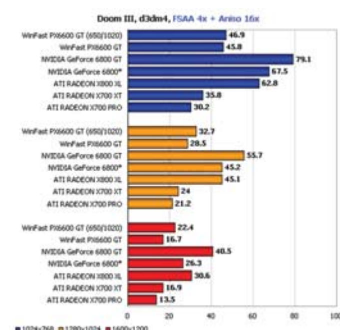
2D kokybė nesukėlė jokių priekaištų — abu kortos išėjimai (ir „D–Sub“, ir DVI (per „adapterį“)) pademonstravo ryškų vaizdą visose rezoliucijose iki 1800x1440x75 Hz. Ką gi, metas pradėti testavimo stadiją.



ŽAIDIMŲ TESTAI

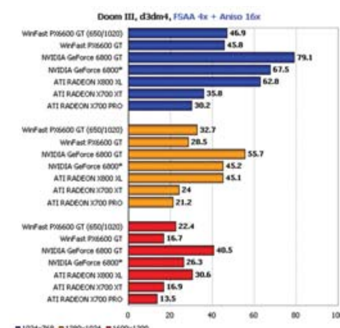
Doom III

„Neužturbintas“ „WinFast PX6600 GT“ rodo tokius pat rezultatus, kaip ir kur kas galingesnis „RADEON X800 XL“; tą lemia faktas, kad „Doom III“ labai efektyviai išnaudoja „NVIDIA GeForce 6“ architektūros ypatumus. Be to, žaidimas veikia per „OpenGL“, o „NVIDIA“ draiveriai šiam režimui yra kur kas tobulesni už atitinkamus ATI draiverius. „Leadtek“ kortos užturbinimas leidžia pasiekti „GeForce 6800“ lygį, kuri, nors ir turi 12 konvejerių, tačiau veikia žymiai mažesniais dažniais.

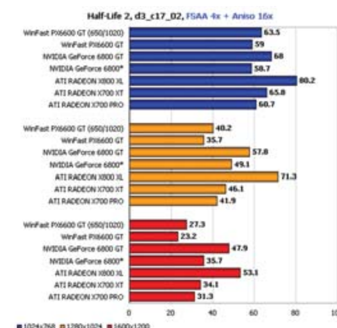


Šiuo atveju „Leadtek WinFast PX6600 GT TDH“ pasirodo ne taip sėkmingai, nors ir kiek lenkia „RADEON X700 XT“, veikiant nominaliais dažniais. Jeigu kalbėtumėm apie užturbinimą, tai čia „Leadtek“ gaminys beveik pasiekia „GeForce 6800“ rezoliuciją 1600x1200, tačiau našesnių kortų jam pasiekti taip ir nepavyksta.

Half-Life 2

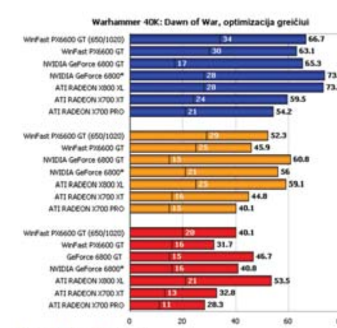


„ForceWare 66.93“ problema, susijusi su „PCI Express“ — suderinamomis „NVIDIA“ kortomis, pasireiškia ir „Half–Life 2“ žaidime, tačiau, esant 1600x1200 rezoliucijai, matosi, kad „PX6600 GT“ parodo daugmaž tą patį rezultatą, kaip ir „RADEON X700 PRO“ bei „GeForce 6800“.



Pilno „anti-aliasing“ ir „anisotropic filtering“ režime neužturbintas „WinFast PX6600 GT TDH“ nusileidžia net „RADEON X700 PRO“.

Warhammer 40.000: Dawn of War



„Dawn of War“ jautriai reaguoja į pikselinių konvejerių skaičių — geriausią rezultatą šiame strateginiame žaidime demonstruoja 16 konvejerių vaizdo kortos, po to seka 12 konvejerių „GeForce 6800“, o vidutinės klasės kortos, turinčios po 8 konvejerius — „RADEON X700 XT“ ir „Leadtek WinFast PX6600 GT TDH“ — dalinasi trečiąją vietą. Pastarojo užturbinimas nulemia neblogą našumo prieaugį, leidžiantį konkuruoti su „GeForce 6800“.

FSAA ir anizotropinės filtracijos įjungimas nulemia tai, kad daugiau kaip 8 konvejerius ir 256 bitų atminties magistralę turinčios kortos, išsiveržia toli į priekį. Kalbant apie „WinFast PX6600 GT TDH“, jo našumas išlieka „RADEON X700 PRO“ lygyje, veikiant nominaliu režimu. Užturbinimo režime ši vaizdo korta aplenkia „ATI Technologies“ vaiką, bet taip ir nepasiekia našesnių kortų lygio, nors našumo prieaugis sudaro 20% ir daugiau.

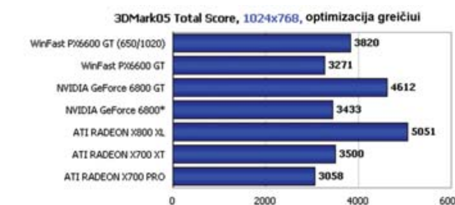
SINTETINIAI TESTAI

Futuremark 3DMark03



„Leadtek WinFast PX6600 GT TDH“ pademonstruotas rezultatas faktiškai sutampa su „RADEON X700 XT“ — skirtumas sudaro 106 taškus ATI gaminio naudai. Užturbinimas atnešė „Leadtek'ui“ beveik 1100 taškų, bet vis tiek neleido pasiekti „GeForce 6800“ lygio.

Futuremark 3DMark05



Jeigu kalbėsime apie nominalius dažnius, šiuo atveju „Leadtek WinFast PX6600 GT TDH“ pastebimai nusileidžia „RADEON X700 XT“ „3DMark05“ programoje, tačiau užturbintas, žymiai lenkia vidutinės klasės kortą iš „ATI Technologies“.

IŠVADA

„Leadtek WinFast PX6600 GT TDH“ paliko mums gana palankų įspūdį. Ne paskutinį vaidmenį čia atliko aušinimo sistema, kuri skleidžia mažiau triukšmo už referentinę, taip pat gan kokybiškas komplektavimas su dviem visai neblogais žaidimais. Pagal kitus rodiklius produktas yra tiksli „GeForce 6600 GT“ kopija.

„WinFast PX6600 GT TDH“ našumas daugeliu atvejų yra „RA-

DEON X700 XT" lygio, bet kadangi ATI atsisakė išleisti šią kortą rinkai, tai lyginti „Leadtek" produktą reikėtų su „RADEON X700 PRO". Pastarasis turi 256 MB vaizdo atminties, bet veikia gan žemais dažniais, dėl ko dažnai nusileidžia „Leadtek WinFast PX6600 GT TDH". Ypač dažnai tas įvyksta režimuose be FSAA panaudojimo, taip pat tuose žaidimuose, kur negausu sudėtingų „šeiderių" arba kurie naudoja „API OpenGL".

Šiuo metu „GeForce 6600 GT" yra viena geresnių masiškai gaminamų vaizdo kortų ne tik našumo, kainos/kokybės santykio, bet ir techninių galimybių prasme: grafinis procesorius NV43 palaiko „Shader Model 3.0", „Ultra Shadow II" technologiją, taip pat aparatinį vaizdo srautų apdorojimą „NVIDIA Pure Video" pagalba. Tačiau „GeForce 6600 GT" turi labai pavojingą konkurentą — „ATI RADEON X800", su 12 pikselinių konvejerių, 6 viršūniniais konvejeriais ir 256 bitų atminties magistrale. Įvertinus, kad ATI priskiria šią kortą masiškam sprendimui, „GeForce 6600" turbūt teks pasispausti.

Kas liečia „Leadtek" produktą, kuriam ir buvo skirta mūsų pirmoji šio testavimo apžvalga, galime drąsiai įvardyti „WinFast PX6600 GT TDH" deramu „GeForce 6600 GT" šeimos atstovu, ir rekomenduoti šią vaizdo kortą. O jeigu norite įrašinėti vaizdo signalus iš išorinių šaltinių, skubame pranešti, kad egzistuoja visiškai analogiška korta, tik su „Philips" „Iustu" ir „VIVO" funkcijų palaikymu; o užturbinimų fanams „Leadtek" siūlo „WinFast PX6600 GT TDH Extreme" variantą, naudojantį greitesnę atmintį bei aukštesnius darbo dažnius 550/1120 MHz.

LEADTEK WINFAST PX6600 GT TDH PRIVALUMAI IR TRŪKUMAI

Privalumai:
Naujos kartos architektūra;
Aukštas našumas;
Žemas triukšmo lygis;
Žemas šiluminės sklaidos lygis;
Nereikalauja papildomo maitinimo;
„Shader Model 3.0" palaikymas;
Spalvų atvaizdavimo su slankiuoju kableliu palaikymas;
Antros kartos „Pure Video" procesorius.

Trūkumai:
Nerasta.

LEADTEK WINFAST PX6800 GT TDH

PIRMAS ŽVILGSNIS

Kaip ir prieš tai buvusiu atveju, galima konstatuoti, kad „Leadtek" gaminio dėžutės dizainas liko beveik toks pat kaip ir „WinFast A400 Ultra" – kaip ir anksčiau naudojamas raudonos, geltonos ir rudos spalvų derinys, o iš priekinės dėžės pusės į pirkėją taip pat žvelgia eilinis „fantasy" žanro atstovas:







Palyginus su MSI arba „ASUSTeK" produkcija, „WinFast PX6800 GT TDH" dėžė yra santykinai nedidelė; ją pakankamai lengva patalpinti į kuprinę, ir todėl nešiojimo rankenos nėra. Be pačios vaizdo kortos, dėžutėje randome tokių papildomų reikmenų:

Vartotojo instrukciją keliomis kalbomis;
Maitinimo adapterį (2 x Molex -> 6 kontaktai);
Du DVI-I->D-Sub adapterius;
S-Video -> RCA adapterį;
S-Video kabelį;
RCA kabelį;
Diską su „draiveriais" ir Leadtek PĮ;
DVD su žaidimu „Splinter Cell: Pandora Tomorrow";
DVD su žaidimu „Prince of Persia: Warrior Within".

Negausu, bet visai derama – komplekte yra praktiškai visi WinFast PX6800 GT eksploatacijai būtini daiktai, taip pat du visai neblogi žaidimai.

Kabelių, skirtų kortai pajungti prie TV, kokybę galima pavadinti vidutine – jeigu kabelis S-Video yra ekranuotas pakankamai patikimai, tai RCA kabelis yra gan plonas ir vargu ar gerai apsaugotas nuo trikdžių. Kita vertus, per kompozitinį pajungimą tikrai aukštos vaizdo kokybės pasiekti nepavyks, skirtingai nuo S-Video. Įrenginių su YPbPr (HDTV) įėjimų pajungimo galimybė yra tik teorinė, nes atitinkamo „adapterio" komplekte nėra.

Diske su draiveriais, be jų pačių, yra įrašytas šios programinės įrangos komplektas:

„WinFast DVD" programinė įranga;
Vaizdo įrašymo programinė įranga „WinFast PVR";
Vaizdo redagavimo ir kūrimo programinė įranga „DVD muvee autoProducer";
Aparatinio monitoringo komplektas „WinFox II";
Spalvų korekcijos programinė įranga „Coloreal".

„Winfox" kompleksą trumpai aprašėme aukščiau, o įrašymo ir redagavimo programų vargu ar prireiks busimam „WinFast PX6800 GT TDH" savininkui – korta nepalaiko „VIVO".

IMAM KORTĄ Į RANKAS

Išoriškai „Leadtek WinFast PX6800 GT TDH" labai primena kitą to paties gamintojo kortą, „WinFast A400 Ultra TDH", ir tuo kaltos praktiškai identiškos aušinimo sistemos.



Prieš mus – vis tas pats griozdiškas varinis radiatorius, pridengtas tamsaus pusiau skaidraus plastiko gaubtu, tačiau, jei pažvelgtume įdėmiau, naujoje „Leadtek“ aušintuvo versijoje galima pastebėti kelis skirtumus. Užtvara, apsauganti aušintuvą nuo pašalinių daiktų patekimo, iš štampuotos virto vielos pintine, pats aušintuvas yra kitoks, o po jo atsirado papildomas aliuminio radiatorius.



Toks patobulinimas turi pagerinti aušinimo efektyvumą – dabar šiluma nuo grafinio procesoriaus kristalo nuvedama ne tik per šiluminį vamzdį, sujungtą su šoninėmis briaunuotomis sekcijomis, bet ir per aliuminio radiatorių po aušintuvu. Pastarojo menčių geometrija pasikeitė, ir pagrindinis oro srautas dabar nukreiptas tiesiai žemyn, o ne šonais, kaip buvo „WinFast A400 Ultra“ atveju. Tokiu būdu oro srautas iš pradžių aušina aliuminio sekciją ir paskui, išsibarstęs per šonus, nupučia kairę ir dešinę aušintuvo vario sekcijas, prie kurių šiluminis srautas nukreipiamas U-pavidalo vamzdžio pagalba. Srauto dalį gaubtas nukreipia į galinę kortos pusę, kur taip pat yra griozdiškas vario radiatorius, nuvedantis šilumą nuo galinės pusės. Kaip parodė testavimas, šio radiatoriaus apipustymo intensyvumas nėra labai didelis, bet pakankamas.

Termosąsajos tarp GPU kristalų ir aušintuvo pagrindo vaidmenį atlieka labai tiršta pilkos spalvos pasta, o atminties „lustams“ naudojama įprastinė silikono termopasta. Prie plokštės visa aušintuvo konstrukcija yra pritvirtinta labai kokybiškai, jokio laisvumo nepastebėta.

Kadangi mūsų tiriamas „WinFast PX6800 GT“ egzempliorius nepalaiko „VIVO“ funkcijų, atitinkamo lusto plokštėje nėra. Naudojama „Samsung“ kompanijos pagaminta GDDR3 atmintis, kurios kreipimosi laikas sudaro 2.0 ns.

Grafinio procesoriaus ir atminties darbo dažniai yra standartiški - 350 MHz GPU, 500 (1000) MHz atminčiai.

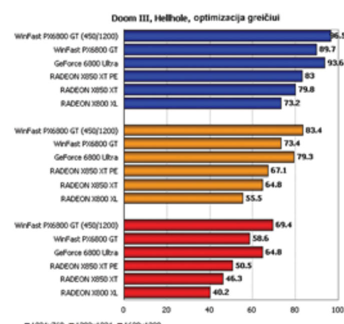
TRIUKŠMINGUMAS IR 2D KOKYBĖ

„Leadtek“ teigimu, „WinFast PX6800 GT“ sukeliamas triukšmo lygis neviršija 28 dB. Po OS įkrovimo vaizdo korta tikrai veikia labai tyliai, nors ir nebetriukšmiai. Triukšmą pagrinde sudaro lengvas užsiurbiamo per apsaugines groteles oro šnypštimas, kas visiškai neerzina. Su 28 dB čia tikriausiai perlenkta, tačiau komfortiškai dirbti su PC naudojant „Leadtek WinFast PX6800 GT“ visai galima.

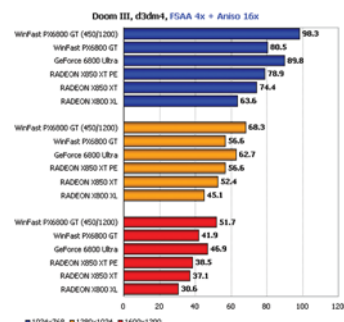
Dėl vaizdo kokybės, kurią korta užtikrina 2D režime, galima pasakyti tiek, kad ji yra deramo lygio – abu kortos išėjimai sukūrė ryškų vaizdelį visose rezoliucijose iki 1600x1200x85 Hz. 1800x1440x75 Hz rezoliucijoje buvo pastebimas lengvas, vos matomas blankumas, todėl pavadinti 2D kokybę visiškai idealia negalima.

ŽAIDIMŲ TESTAI

Doom III

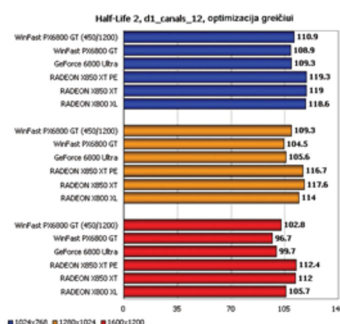


Lyginti „RADEON X8x0“ ir „GeForce 6800“ serijų kortas nėra labai korektiška, kadangi žaidimas akivaizdžiai teikia pirmenybę pastarosioms. „WinFast PX6800 GT“ gan reikšmingai lenkia net kur kas galingesnį ir brangesnį „RADEON X850 XT Platinum Edition“.

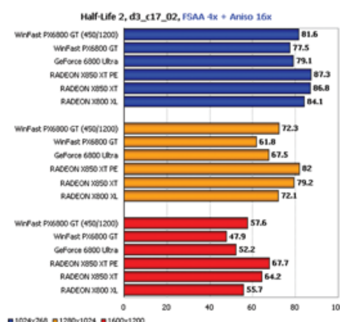


Prieš mus – vienintelis atvejis „Doom III“ žaidime, kai „ATI RADEON X850 XT Platinum Edition“ pavyksta pasiekti „WinFast PX6800 GT“, veikiančio nominaliais dažniais, lygį.

Half-Life 2

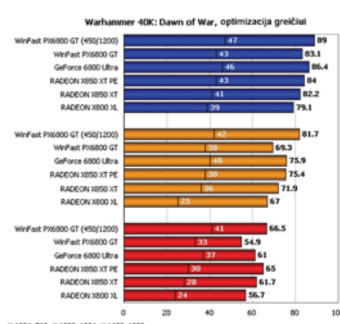


Šiuo atveju našumas smarkiai priklauso nuo GPU gebėjimo dirbti su 2.0 versijos pikseliniais šeideriais, todėl „RADEON X850/X800“ kortos čia – tikri čempionai.

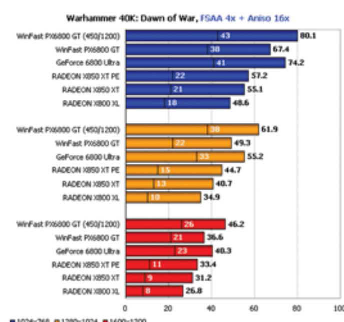


d3_c17_02 lygyje lemiančiu faktoriumi tampa viršūninių procesorių našumas, kuris tiesiogiai priklauso nuo jų dažnio, todėl „RADEON X850“ ir X800 serijų atstovai ir čia demonstruoja geresnius rezultatus. „WinFast PX6800 GT“ „užturbinimas“ leidžia jam pasiekti „RADEON X800 XL“ lygį, bet ne aukščiau. Vaizdas faktiškai nesikeičia ir po FSAA bei anizotropinės filtracijos aktyvavimo.

Warhammer 40.000: Dawn of War



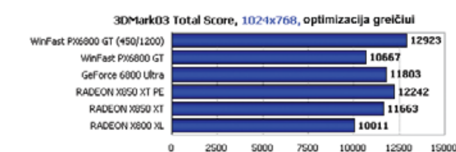
„Neužturbinto“ „WinFast PX6800 GT“ našumas yra „RADEON X800 XL“ lygyje, o užturbinimas leidžia šiam gaminiui aplenkti kaip „GeForce 6800 Ultra“, taip ir „RADEON X850 XT PE“.



FSAA + AF režime nominaliais dažniais veikiantis „PX6800 GT“ nusileidžia tik „GeForce 6800 Ultra“. Skirtumas nuo vyriausiojo „RADEON“ modelio sudaro 5%-10%, priklausomai nuo rezoliucijos — jai augant, skirtumas mažėja.

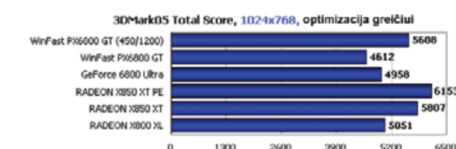
SINTETINIAI TESTAI

Futuremark 3DMark03



Bendroje įskaitoje „Leadtek WinFast PX6800 GT“ kiek lenkia „RADEON X800 XL“, o „užturbinimo“ režime jam tik trupučio neužtenka iki 13.000 taškų atžymos.

Futuremark 3DMark05



„WinFast PX6800 GT“ bendroje įskaitoje užima paskutiniąją vietą, nors užturbinimas leidžia jam priartėti prie „RADEON X850 XT“.

IŠVADA

Vaizdo korta „Leadtek WinFast PX6800 GT TDH“ palieka labai malonų įspūdį, kadangi yra produktas be kokių nors ryškesnių trukumų. Tai gan retai pasitaiko mūsų praktikoje, ir tuo smagiau aptikti tokį gaminį. Vieninteliu šios kortos trukumu galima laikyti jos didelį svorį, kurį nulemia vario panaudojimas aušinimo sistemoje. Nepaisant to, korta patikimai įtvir-

tinama PC korpuse. Gaminys gan pastebimai triukšmauja, tačiau tik iki „ForceWare" įkrovimo, po to praktiškai nustoja išsiskirti kitų vidutinio PC komponenčių fone, taigi jūsų ausims nieko negresia :)

„WinFast PX6800 GT" našumas yra ganėtinai aukšto lygio, ypač šiuolaikiškuose žaidimuose, o taip pat visur, kur naudojamas „API OpenGL". „Shader Model 3.0" ir spalvų atvaizdavimo su slankiuoju kableliu palaikymas padaro šią kortą labai perspektyviu gaminiu, tačiau kartais jis vis tiek nusileidžia „RADEON X800 XL" ten, kur reikia aukšto atminties posistemės našumo. Jei planuojate naudotis FSAA, gal jums geriau atkreipti dėmesį į „ATI RADEON" seriją, tačiau įvertinus greitą žaidimų, naudojančių „Shader Model 3.0", atsiradimą, šioje apžvalgoje aprašytas „Leadtek" modelis atrodo perspektyviau.

Puikus užturbinimo potencialas padaro „Leadtek WinFast PX6800 GT TDH" geriausių „overclockingo" entuziastų pasirinkimu. Net netaikant jokio papildomo aušinimo, mums be jokių problemų pavyko pasiekti 450/1200 MHz dažnių, neaukojant tuo pačiu darbo stabilumo. Tai yra puikius rezultatas vaizdo kortai NV45 „lusto" pagrindu, su 2 ns atmintimi. Dar vienas „PX6800 GT" pliusas — „NVIDIA" „multi-GPU SLI" technologijos palaikymas.

Taigi, jei esate šaunus PC entuziastas, primygtinai patariame atkreipti dėmesį į „WinFast PX6800 GT TDH" – tai tikrai puikus produktas.

LEADTEK WINFAST PX6800 GT TDH PRIVALUMAI IR TRUKUMAI

Privalumai:
Efektyvi aušinimo sistema;
Aukštas našumas šiuolaikiškuose žaidimuose;
Žemas triukšmo lygis;
Žemas šiluminės sklaidos lygis;
Puikus užturbinimo potencialas;
„Shader Model 3.0" palaikymas;
Spalvų atvaizdavimo su slankioju kableliu palaikymas.

Trūkumai:
Nerasta.

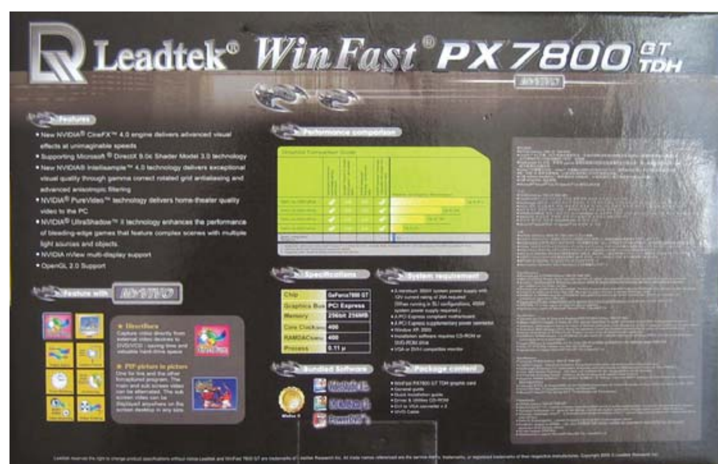
LEADTEK WINFAST PX7800 GT TDH MYVIVO 256 MB

PIRMAS ŽVILGSNIS

Priekinėje dėžutės pusėje pavaizduota kažkokio fantastiško vyriškos giminės veikėjo galva, ikonos, nurodančios vaizdo kortos ypatumus, tarp kurių užsimenama tik apie 20 pikselinių konvejerių, t.y. pagrindinį GT versijos skirtumą nuo GTX, bei kompanijos „NVIDIA" prekybinį ženklą.



Galinė dėžės pusė maksimaliai informatyvi:



Specifikacijas, komplektavimą, informaciją apie programinę įrangą ir G70 grafinio „lusto" pranašumus prieš ankstesnę kartą keliomis kalbomis, našumo grafikus ir t.t — visa tai galima studijuoti 5–7 minutes.

Dėžutės viduje viskas rūpestingai išdėliota pagal skyrelius:



be specialaus jai skirto centrinio skyriaus, vaizdo korta patalpinta į minkštą paketą, maksimaliai apsaugantį šį gan brangų daiktą nuo pažeidimų, kurie gali atsirasti transportavimo metu.

Be pačios kortos, komplektą sudaro:



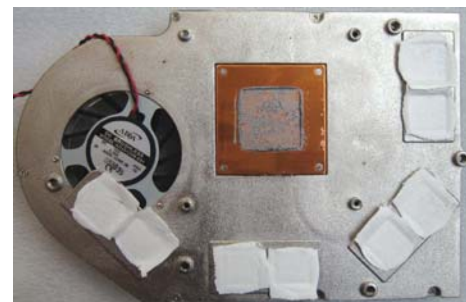
Vartotojo instrukcija;
Du DVI–I–>D–Sub „adapteriai";
Kabelis–šakotuvas papildomam kortos maitinimui prijungti;
HDTV ir VIVO „adapteris" — šakotuvas;
Diskas su „draiveriais" ir „WinFox" programų kompleksu;
Diskas su „COOL 3D" programos demonstracine versija;
Diskas su „Video Studio 8";
DVD su žaidimu „Splinter Cell: Chaos Theory";
DVD su žaidimu „Prince of Persia: Warrior Within".

IMAM KORTĄ Į RANKAS

Išoriškai „LeadTek WinFast PX7800 GT TDH MyVIVO" labai primena to paties pavadinimo vaizdo kortą „7800 GT",



tačiau naudojamoje vieno „sloto" aušinimo sistemoje nebėra šiluminio vamzdelio:



Nepaisant šio fakto, grafinis „lustas" sąveikauja su specialiu variniu įterpimu, kuris privalo užtikrinti geresnį už įprastą aliuminio radiatorių šilumos išvedimą. Tose vietose, kur radiatorius jungiasi prie atminties „lustų", yra termotarpikliai, skirti ne tik šilumos nuvedimui pagerinti, bet ir „lustų" pažeidimo rizikos sumažinimui aušinimo sistemos montavimo metu.

Galima teigti, kad, išskyrus galinę plokštės pusę, elementų skaičius yra minimalus, ir bendrai vaizdo korta atrodo net kiek asketiškai. Be jungties papildomam maitinimui prijungti, „LeadTek WinFast PX7800 GT TDH MyVIVO“ turi DVI, VIVO ir SLI režimo jungtis.

A2 revizijos grafinis procesorius G70 pagamintas Pietų Korėjoje praeitų metų gegužės mėnesį:



„Lustas“ veikia 400 MHz dažniu, tai yra 30 MHz mažiau už flagmaną — „GeForce 7800 GTX“, ir lygų „GeForce 6800 Ultra“ grafinio procesoriaus veikimo dažniui.

„LeadTek WinFast PX7800 GT TDH MyVIVO“ turi 256 MB „GDDR–3“ tipo „Infineon“ gamybos atmintį, kurios nominalus kreipimosi laikas, atitinkantis darbo dažnį 500 (1000) MHz, sudaro 2.0 ns.

Visą atmintį sudaro 8 schemos spausdintinės plokštės priekinėje pusėje. Realus kortos atminties darbo dažnis lygus 1000 MHz. Ateityje „GeForce 7800 GT“ planuojama aprūpinti 512 MB atminties.

Už vaizdo apdorojimą ir VIVO funkcijų realizavimą kortoje atsako „Philips 7115“ „lustas“.

Testinių platformų konfigūracija ir testavimo metodai

Testavimo metu naudojome tokios konfigūracijos testinę platformą:

Procesorius „AMD Athlon 64 3000+“ 1800 MHz, 512 Kb, „Cool & Quiet Disable“ („Venice“, E3);

Motininė plokštė „ASUS A8N-SLI rev.1.02“ („nForce 4 SLI“), Socket 939, BIOS v.1011;

Atmintis 2 x 512 Mb DDR „Corsair TWINXP1024-3200C2“ (CAS (tCL)=3; RAS to CAS „delay“ (tRCD)=4; „Row Precharge“ (tRP)=4; tRAS=10; 2T);

Kietas diskas 200 Gb „SATA Seagate Barracuda 7200.8“ (3200826AS) 7200 RPM, 8 Mb;

Diskų įrenginys DVD±R/RW & CD-RW TSST SD-R5372;

Korpusas „ATX ASUS ASCOT 6AR2-B Black&Silver“ + maitinimo blokas 420 W („Thermaltake W0009“) + du 120 mm ventiliatoriai „Sharkoon Luminous“.

Procesorius buvo „užturbintas“ iki maksimaliai leistino dažnio, naudojant nurodytą oro aušinimą:



Operatyvioji atmintis „užturbinimo“ metu veikė 308 (616) MHz dažniu.

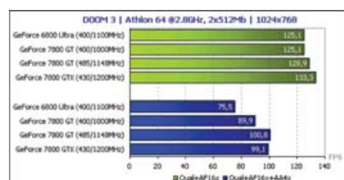
Visiems testams buvo naudojama OS „Windows XP Home Edition Service Pack 2“, 6.39 versijos „NVIDIA nForce“ „draiveriai“ ir „DirectX 9.0c“ bibliotekos. Vaizdo kortų draiveriuose „ForceWare“ (versija 77.77) buvo aktyvuotos trilinijinė ir anizotropinė filtracijos. Vertikali sinchronizacija („Vsync“) testų metu buvo išjungiama.

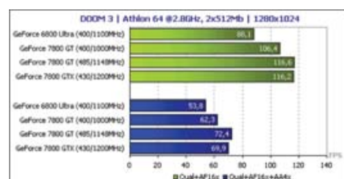
Be „Leadtek WinFast PX7800 GT TDH MyVIVO“, testavime dalyvavo tokios kortos:

„GeForce 6800 Ultra“;
„GeForce 7800 GTX“.

ŽAIDIMŲ TESTAI

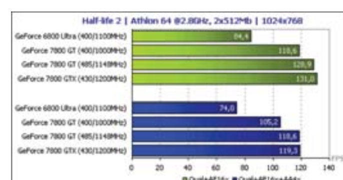
Doom III

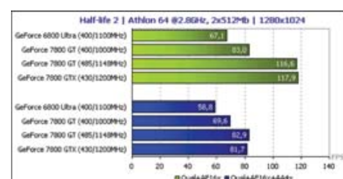




Nepaisant to, kad esant 1024x768 rezoliucijai, vaizdo kortų greitį „DOOM III“ žaidime apriboja centrinio procesoriaus našumas, nežymus „užturbinto“ „GeForce 7800 GT“ pranašumas prieš „GeForce 6800 Ultra“ vis dėl to pastebimas. Po rezoliucijos padidinimo, kortų našumo skirtumas sudaro ~21 %, o „užturbintai“ „GeForce 7800 GT“ vėl pavyksta aplenkti savo „vyriausią seserį“ „GeForce 7800 GTX“.

Half–Life 2

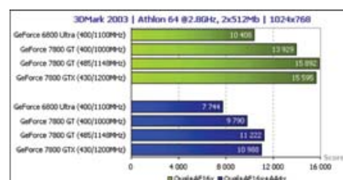




Testavimo rezultatai „Half–Life 2“ žaidime labai panašūus į gautus „DOOM III“. Įspūdingas našumo prieaugis, „užturbinus“ „LeadTek WinFast PX7800 GT TDH 256 Mb MyVIVO“, komentarų nereikalauja.

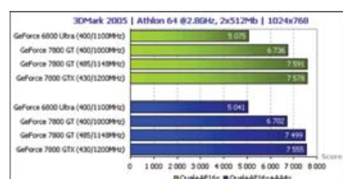
SINTETINIAI TESTAI

Futuremark 3DMark03



„GeForce 7800 GT“ pranašumas prieš „GeForce 6800 Ultra“ nominaliniame darbo režime sudaro 34 %! Skaičius įspūdingas, kaip ir įspūdinga yra „užturbinto“ „GeForce 7800 GT“ pergalė prieš „GeForce 7800 GTX“, veikiančią nominaliu režimu. Gaunasi, kad „overclocker'iui“ visai nebūtina permokėti mažiausiai 300Lt už „GeForce 7800 GTX“, nes galima gauti lygiai tokį pat našumą, „užturbinus“ „GeForce 7800 GT“. Taip taip, žinome — „GeForce 7800 GTX“ irgi galima „užturbinti“... Nepaisant to, pirmojo sintetinio testo rezultatas palieka apie „GeForce 7800 GT“ išskirtinai teigiamą įspūdį.

Futuremark 3DMark05



Ir čia galima stebėti daugmaž 33% pergalę prieš „GeForce 6800 Ultra“ ir praktiškai galima dėti lygybės ženklą su „GeForce 7800 GTX“ po „užturbinimo“.

IŠVADA

„LeadTek WinFast PX7800 GT TDH 256 Mb MyVIVO“ — kokybiškas produktas, pasižymintis labai aukštu našumu ir daug žadančiu „užturbinimo“ potencialu, kuris leidžia glaudžiai priartėti prie šios dienos flagmano „GeForce 7800 GTX“, o kai kuriais atvejais net ir aplenkti jį. Lieka tikėtis, kad tokio galingo varžovo vaizdo kortų rinkoje atsiradimas nulems masišką ankstesnės kartos kortų „NVIDIA GeForce 6800 Ultra“, „ATI Radeon X800“ ir „850 XT PE“ kainų kritimą.

LEADTEK WINFAST PX7800 GT TDH EXTREME VERSION

Nelabai seniai kompanija „LeadTek“ anonsavo „užturbintą“ vaizdo kortos „WinFast PX7800 GT TDH MyVIVO 256 Mb“ versiją su priedeliu „Extreme“.

„Leadtek WinFast PX7800 GT TDH Extreme Version“ su „PCI Express x16“ sąsaja, „NVIDIA SLI multi–GPU“ palaikymu bei „NVIDIA GeForce 7800 GT“ (G70) grafiniu procesoriumi turi 20 pikselinių konvejerių ir 7 viršūninius:



G70 „lustas“ sukurtas pagal 0,11 µm technologinį procesą ir mūsų atveju veikia aukštesniu dažniu už standartinį „GeForce PX7800 GT“ procesorių. GPU darbo dažnis pagal techninę specifikaciją sudaro 450 MHz; atlikus testavimą, buvo pastebėta, kad branduolio dažnis yra dar aukštesnis — 490 MHz. Kaip ir prieš tai buvusiu atveju, tiriamas modelis turi 256 MB „GDDR3 SDRAM“ „Infineon“ atminties, kreipimosi laikas — 2,0 ns, at-

minties magistralės pralaidumas — 256 bitai. Vaizdo atminties dažnis yra aukštesnis — 1053 MHz (dokumentacijoje — 525 MHz/1050 MHz).

Plokštės aušinimo sistemą sudaro radiatorius su vienu aušinančiu ventiliatoriumi; tvirtinama ji yra keturiais varžtais, išdėstytais aplink grafinį „lustą“, bei papildomais penkiais, išdėstytais pagal jos perimetrą. Visi varžtai turi prispaudžiamąsias spyruokles.

Kitas „Extreme“ versijai būdingas ypatumas yra tas, kad joje panaudotas ventiliatorius negali automatiškai reguliuoti savo sukimosi greičio. Sukimosi greičio nuostatos 2D ir 3D režimuose yra iš anksto nustatytos „ForceWare“ „draiveryje“. Taip pat plokštėje yra ir VIVO „kontroleris“ SAA7115HL iš kompanijos „Philips“.

Vaizdo kortos komplektavimas niekuo nesiskiria nuo „Leadtek WinFast PX7800 GT TDH versijos“.

TRUMPAI



VIEWSONIC VX2025WM

Kompanija „Viewsonic“ pristato naujų monitorių seriją, kurios vedliu tampa šis VX2025wm modelis, o jam talkina „Viewsonic VG920“. VX2025wm turi 20,1 colio įstrižainės LCD ekraną, kuriame vaizdą galima parinkti net iki 1680x1050 rezoliucijos. 8 ms. reakcijos laikas leidžia sklandžiai mėgautis žaidimais, o 800:1 kontrastas, 300 cd/m^2 ryškumas ir 176 laipsnių kampo stebėjimo zona puikiai palydi grakštų plačiaekranį monitorių.

GENIUS ERGOMEDIA 700

„Genius“ kompanija pristato klaviatūrą, kurioje yra galybė įvairiausių formų mygtukų ir funkcijų. Naujausia daugialypės terpės klaviatūra „ErgoMedia 700“ yra kaip ypač galingas kompiuterio priedas, kuriam galia nereikalingų kilogramų „nepridėjo“. Taip, ji ne tik lengvutė, bet ir ypač plona. 36 specialūs mygtukai leidžia susikurti „greitąsias“ programų paleidimo kombinacijas taip, kad būtų taupomas brangus laikas. Dar dvi novatoriškos funkcijos — mikrofonas ir garsiakalbių išvestis. Magiškas krypčių „ratukas“ leidžia lengviau ir paprasčiau naršyti po didžiulius interneto puslapius, nes jis turi ir „zoom“ funkciją. Neužmirštos ir interneto radijo stotys, kurių nustatymo ir paleidimo funkcijas taip pat atlieka tik vienas mygtukas.



LEXMARK P4350



Tai universalus biuro prietaisas, kuris ne tik dovanoja aukštos kokybės rezultatus, bet ir sutaupo vietos ant mūsų stalo. Šis P4350 modelis nėra visiška naujovė — kopijavimo, spausdinimo ir nuskaitymo aparatų viename jau pasirodė senokai, tačiau vargu ar yra tokių kokybiškų kaip šis. Ant vieno atspausdinto lapo užpurškiama 4800 dpi kokybės rašalo lašelių. Prieš spausdinant nuotraukas, galima jas apžiūrėti ryškiame LCD ekrane — ir net nereikia PC. Speciali „Lexmark“ programinė įranga sugeba labai greitai ir paprastai pašalinti tokius nuotraukų defektus kaip „raudonas akis“, spalvų išplaukimą ar net nuotraukos sumažinimą. O 48 bitų 600x2400 dpi „variklis“ atspausdintas nuotraukas leidžia vėl paversti skaitmeniniu failu, beveik neprarandant kokybės — būtent tokiais parametrais apibūdinami šiame prietaise įmontuoti skaitytuvas ir kopijavimo aparatas.

TIK ZOMBIAI NETURI NUOMONĖS...

IŠSAKYK SAVO NUOMONĘ APIE ŽAIDIMUS!

Įvertink norimą žaidimą 10-balėje sistemoje!

Laimėk 20–ies litų papildymą išankstinio mokėjimo kortelei! (Su nugalėtoju susisieksime)











Nuo kito numerio prie žurnalo recenzijų dėsime ir skaitytojų įvertinimus. Niekur nedings ir senesnių ar nerašytų žaidimų vertinimai, juos taip pat patalpinsime atskirai. Taip bus galima visiems sužinoti kiek skiriasi ar kiek panašios yra mūsų autorių ir jūsų kiekvieno žaidimo vertinimai. Įdomu, ar ne? ;).

Siųsk žinutę numeriu 1656, rašyk PCK (tarpas), žaidimo pavadinimas, įvertinimas balais ir, žinoma, „nikas“.
Pvz.: PCK Starship Troopers 6,1 rezidentas.
SMS kaina 1 litas.

Sulaukėme dar daugiau skaitytojų žaidimų įvertinimų, tad tęsiame balsų sąrašiuką. Pateikiame naujus, nuo praėjusio numerio gautus balsus, o taip pat, kur balsų jau yra buvę, bendrą jų vidurkį. Priziukas atitenka shnelui (burtai traukiami atsitiktinai, nepriklausomai nuo atsiųsto žinučių kiekio). Nugalėtojo prašome paskambinti į redakciją. Laukiame daugiau balsų!
Pastabos: **dedame tik išleistų PC žaidimų įvertinimus. Būsimų ar konsolėms išėjusių žaidimų nedėsime, taip pat nurodykite pilną žaidimo pavadinimą ar aiškų sutrumpinimą.**

Žaidimas	Balsas	Bendras balas
TES 4: Oblivion	10, Knotas	10
	10, shnelas	
Age of Empires III	10, stiopa kaulinis	10
F.E.A.R	10, Incoo	10
	10, psy_69	
Stubbs the Zombie	10, auxas	9,7
	10, Darius!	
	9,3, justix	
Rayman 3	10, DJ	
Fable: The Lost Chapters	10, pyro	
Blitzkrieg 2	10, Nestor	
Painkiller	10, defaltsystem	
Painkiller: Battle out of Hell	10, painkilleris	9,95
Postal 2	9,8, Jonce	9,2
Peter Jackson‘s King Kong	9,7, justix	
Prince of Persia: Warrior Within	9,6, justix	
The Sims 2 Open for Business	9,5, TheSims2	
Star Wars: Empire at War	9,3 justix	8,2
	7,1 zenka	
Need for Speed: Most Wanted	9,0 ascaron	8,75
Serious Sam 2	8,8, petrys	
Age of Empires II	8,8, Jonce	
GUN	7,1, karolisss	

MARC ECKO'S GETTING UP

„Game Information" ekrane pasirinkite „Options", tuomet — „Codes". Veskite kodus.

Lygių pasirinkimas — IPULATOR
Maksimali sveikata — BABYLONTRUST
Nesibaigianti sveikata — MARCUSECKOS
Maksimalūs įgūdžiai — VANCEDALLISTER
Nesibaigiantys įgūdžiai — FLIPTHESCRIPT
Visi kovos patobulinimai — DOGTAGS
Visi veikėjai — STATEYOURNAME
Visos legendos — NINESIX
Visi Black Book graffiti ir Truth Pieces — SHARDSOFGLASS
Visos „beat down" arenos — WORKBITCHES
Visos „iPod" dainos — GRANDMACELIA
Visi piešiniai — SIRULLY
Visi filmai — DEXTERCROWLEY

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

Veskite kodus „Options" meniu.

Tobulas „grind" — grindXpert
Tobulas „manual" — 2wheels!
Tobulas „skitch" — h!tchar!de
Visuomet specialus judesys — uronfire
Žaisti už Jason Ellis — sirius-DJ
Žaisti už Mat Hoffman — the_condor
Žaisti už Mindy — help1nghand
Mėnulio gravitacija — 2them00n

NBA LIVE 06

Veskite kaip kodus:

2005–2006 Pacer namų uniforma — SDF786WSHW
2005–2006 Pacer uniforma svečiuose — PSDF90PPJN
Adidas A3 Garnett 3 bateliai — DRI239CZ49
S. Carter 3 bateliai — JZ3SCARTVY
T–Mac juodi bateliai — 258SHQW95B
T–Mac 5 balti bateliai — HGS83KP234P

CALL OF DUTY

Pradėdami žaidimą, komandinėje eilutėje suveskite +set thereisacow 1337 +set developer 1 +set sv_cheats 1 +set monkeytoy 0. Žaidimo metu paspauskite „~" ir pamatysite atsidariusį langą. Įveskite kodus:

Visos gyvybės — give health
Visi daiktai — give all
Amunicija — give ammo
Nenugalimumas — god
Priešų ignoravimas — notarget
Skraidymas — ufo
Nusižudyti — kill
Išsaugoti žaidimą — savegame
Paleisti išsaugotą žaidimą — loadgame
Pažiūrėti vaizdo intarpą — cinematic

RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD

Žaisdami spauskite ~ ir konsolės lange veskite kodus.

Lygio pasirinkimas — unlock all
Nepažeidžiamumas žaidėjui — god
Nepažeidžiamumas komandai — godteam
Nepažeidžiamumas teroristams — godterro
Nepažeidžiamumas įkaitams — godhostage 1
Nepažeidžiamumas įkaitams išjungtas — godhostage 2



Visi nepažeidžiamumai — godall
Visa amunicija — fullammo
Skrydžio režimas — ghost
Išjungti skrydžio režimą — walk
Pavojaus informacija — togglethreatinfo
Neutralizuoti visus teroristus — neutralizeterro
Išmontuoti visas bombas — disarmbombs
Išjungti visus komunikacijos prietaisus — deactivateiodevice
Išgelbėti visus įkaitus — rescutehostage
Išjungti moralės taisykles — disablemorality
Sukviesti visus teroristus pas save — callterro
Teroristai neaptinka žaidėjo — playerinvisible
Teroristai pasiduoda pamačius — tsurrender
Teroristai šaudo, tik pamatę žaidėją — tsprayfire
Visi teroristų ir įkaitų keliai — routeall
Užmušti visus NPC — killthemall
Užmušti visus teroristus — killterro
Užmušti visus įkaitus — killhostage
Užmušti visus Rainbow karius — killrainbow
Užmušti visus priešininkus — killpawns

AGE OF EMPIRES III

Žaisdami spauskite [Enter] ir pokalbių lange veskite kodus:

10,000 monetų — Give me liberty or give me coin
10,000 maisto — Medium Rare Please
10,000 medžio — <censored>
10,000 patirties — Nova & Orion
100 kartų greitesnis rinkimas ir statybos— Speed always wins
Laimėti misiją — this is too hard
Išjungti karo rūką — X marks the spot
Mediocre Bombard namų mieste — Ya gotta make do with what ya got
Didelis raudonas sunkvežimis — truck tuck tuck tuck
Riebesni gyvūnai — A recent study indicated that 100% of herdables are obese

AGE OF EMPIRES II

Spauskite „Enter" ir „chat lange" veskite kodus:

1000 akmens — rock on
1000 medžio — lumberjack
1000 aukso — robin hood
1000 maisto — cheese steak jimmy's
Visas žemėlapis — marco
Nėra šešėlių — polo
Greitos statybos* — aegis
Valdyti gyvūnus — natural wonders
Staigi pergalė — i r winner

Staigus pralaimėjimas — resign
Savižudybė — wimpywimpywimpy
Aukštas, greitas, nenaudingas kaimietis** — i love the monkey head
Pėstininkas, vaidinantis beždžionę — furious the monkey boy
„Shelby Cobra“ su dvigubais kulkosvaidžiais*** — how do you turn this on
Užmušti nurodytą priešininką — torpedo<skaičius>
Sunaikinti visus priešininkus — black death
Sabotuoti dalinį — to smithereens

* tai paveiks visus žaidėjus
** neveikia kampanijoje
*** automobilis pasirodys, jei tik bus miesto centras



GOTHIC 2

Žaisdami spauskite C, tuomet suveskite „marvin“ ir aktyvuosite konsolę. Spauskite C, kad išeitumėt, tuomet spauskite F2 ir veskite kodus konsolės lange.

Pagydyti žaidėją — cheat full
Dievo režimas — cheat god
Išjungti dievo režimą— cheat god od
Pakeisti savybes — edit abilities
Persikelti į vietovę — goto waypoint <pavadinimas>
Laikrodis ekrane — toggle time
Pakeisti dabartinį laiką — set time <hh:mm>
Pirmojo asmens vaizdas — first person
Duoti nurodytą daiktą — insert <pavadinimas>
1000 aukso; atima 100 patirties — insert gold
Nematomas priešams — invisible
Veikėjo pagalba — ch

AGE OF MYTHOLOGY: THE TITANS

Žaisdami spauskite „Enter“ ir veskite kodus.

1000 maisto — JUNK FOOD NIGHT
1000 aukso — ATM OF EREBUS
1000 medžio — TROJAN HORSE FOR SALE
Vištų meteoro dievo galia — BAWK BAWK BOOM
Leisti panaudotą dievo galią — DIVINE INTERVENTION
Pažangus DI — MR. MONDAY
Greitos statybos — L33T SUPA H4X0R
Greitesnis žaidimas — LETS GO! NOW!
Skraidantis begemotas — WUV WOO
Visas žemėlapis — LAY OF THE LAND
Paslėptas žemėlapis — UNCERTAINTY AND DOUBT



Titanas — TITANOMACHY
Lokys — O CANADA
Žaibas, griaustinis ir kitos gamtinės katastrofos — WRATH OF THE GODS
Beždžionės — I WANT TEH MONKEYS!!!!!
Maksimali malonė — MOUNT OLYMPUS
Naujos atsitiktinės dievo galios — PANDORAS BOX
Naktis — IN DARKEST NIGHT
Atsitiktinis dalinys — TINFOIL HAT
Raudonas vanduo — RED TIDE
Visi gyvūnai žemėlapyje — SET ASCENDANT
Sulėtinti daliniai — CONSIDER THE INTERNET
Maža herojaus kampanijos armija — ISIS HEAR MY PLEA
Super šuo — BARKBARKBARKBARKBARK
Priešai virsta ožkomis — GOATUNHEIM
Vaikštančių uogų krūmų dievo galia — FEAR THE FORAGE
Laimėti scenarijų — THRILL OF VICTORY

POSTAL 2

Spauskite Shift + ~ ir iškvieskite komandinį langą. Įveskite „sissy“, kad įjungtumėte kodų režimą, tada veskite kodus:

Dievo režimas — alamode
Visi naikinantys ginklai — packnheat
Papildoma amunicija — payload
Papildomi pinigai — jewsforjesus
Papildomos katės — lotsapussy
Papildomos sveikatos pypkės — jones
Šarvai — blockmyass
Policijos uniforma — iamthelaw
Šaudymas katėmis — rockincats
„Ghost“ režimas — ifeelfree
Skrydžio režimas — likeabirdy ar fly
Sulėtinimas —slomo

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Pasirinkite „Options“, tada — „Cheats“. Veskite kodus.

Lygio pasirinkimas — Watch_Me_Xplode
Matrix režimas — FBIAGENT
Tobulas „rail“ — BELIKEERIC
Tobulas rankinis valdymas — FREEWHEELIE
Visuomet „special“ triukas — I'MYELLOW
Mėnulio gravitacija — MOON$HOT

GAME FAQ

Pastaba: rašydami klausimus į šį skyrelį, pasistenkite būti kuo tikslesni. Pateikite aiškų misijos, lygio pavadinimą, tikslą ar problemą, ką reikia padaryti. OK?

NFSU2

2 miestas

Visas trasas perėjau, tačiau neatrakina trečio lygio miesto.

Julius, Klaipėda

Gali būti, kad reikia palenktyniauti su po miestą važinėjančiais priešininkais.

HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE

Voldemort

Kai sušaudau skeletus, Voldemortas meta į mane statulą. Nesuprantu, ką daryti?

Aurimas, Marijampolė

Žudyk skeletus, kol Voldemortas nepanaudos „aveda kavadra" burtažodžio. Toliau žudyk skeletus, kol galiausiai Voldemortas mes į tave statulą. Pasitraukęs į šoną, nužudyk likusius skeletus ir sunaikink statulą, pasinaudodamas burtažodžiu. Sunaikinęs statulą, išvysi, kaip Haris tempia Cadriko kūną. Voldemortas bandys Harį atakuoti, tačiau Haris panaudos „accio" burtažodį ir nugalės Voldemortą.

OBSCURE

Pats pirmas lygis/misija

Aš surandu kažkokį žalią žmogelį, ir jis išsitraukia pistoletą. Aš kartu su juo išeinu iš tos patalpos ir mane užpuola monstrai. Ar įmanoma išlikti gyvam? Kaip?

Steponas, Vilnius

Šioje žaidimo vietoje monstrų neįmanoma nukauti, todėl bėk prie išėjimo, nors tavo draugas ir nebėgs paskui tave.

GTA SAN ANDREAS

Kai užkariauju visas teritorijas grupuočių karuose, manęs grupuotės nebepuola. Ar galima kaip nors su jais kovoti, nes man nuobodu. O gal yra koks nors kodas, kad jie atgautų savo teritorijas?

Andrius, Lentvaris

Ne.

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

The Arena

Kaip reikia nugalėti bosą? Žinau, kad reikia jam išdurti akis, bet kai užšoku ant boso, jis mane pagriebia ir numeta. Ką reikia daryti, kad jis manęs nenumestų ir kaip išdurti akis?

Vilmantas, Kelmės raj.

Užšokęs ant boso, išdurk jam akį ir nušok nuo priešininko greičiau, nei jis spės tave pagriebti. Ant boso užšok nuo rampos. Jei būsi pakankamai greitas, jis tavęs nenumes ant žemės.

NFS MW

Blacklist

Kokią mašiną geriausia pirkti?

Tadas, Širvintų raj.

Pradžioje didelio skirtumo nėra, čia jau daugiau skonio reikalas, vėliau vis tiek išlošite ar įsigysite galingesnių automobilių.

Prince of Persia: The Two Thrones

Paskutinės kautynės su Viziriu

Niekaip negaliu jo nugalėti. Patarkite, kokią taktiką reikia naudoti.

Maksas, Vilnius

Reikia laikytis saugaus atstumo ir neleisti jam tavęs atakuoti. Jei jis tave atakuos, pasilenk arba pasitrauk į šoną. Priešininką atakuok po to, kai atremi jo ataką.

GTA SAN ANDREAS

Cesar vialpando

Kai man duoda mašiną, aš ją susitvarkau ir nuvažiuoju iki gaujų. Ką daryti?

Modestas, Panevėžio raj.

Tau būtinai reikia turėti „lowrider" automobilį. Nuvažiavęs prie gaujų, pastatyk kažkokią sumą pinigų ir sudalyvauk mažame „lowrider" konkurse. Ekrane matysi rodykles. Svarbiausia nesuklysk, o skubėti nėra būtina.

STAR WARS KOTOR II

Tu esi mažas robotukas. Kai nugali tokį robotą prie durų, atsidaro durys, tada pasikalbi su kitu robotu, tuomet reikia nuvažiuoti prie durų ir paspausti tris iš duotų žodžių. Kuriuos reikia paspausti?

Danielius, Alytus





Jei teisingai suprantame, apie kurią vietą kalbi, tai ten reikia pasukti rankenėles, kad susidarytų simbolių eilė.

Iš tokios:

3 E 1 D
L 7 T 3

Turi pasidaryti tokia:

1 E 7 T
3 L 3 D

Rankenėles reikia sukti taip:

1. Centrinę prieš laikrodžio rodyklę.
2. Kairę prieš laikrodžio rodyklę.
3. Dešinę pagal laikrodžio rodyklę.

THE SUFFERING

Paskutinis lygis

Kaip nužudyti paskutinį bosą?

Mantas, Kaunas

Paskutinio boso krūtinėje pastebėsi pažymėtą vietą. Atakuok šią vietą, būdamas pamišęs, kol bosas žus. Ar tu pataikai į pažymėtą vietą, žinosi, jei bosą kratys elektra. Kova nesudėtinga, tačiau reikalauja tikslumo.

HALF–LIFE

Nekaip neatsidaro konsolė, spaudžiu ~, ir nieko, gal galėtumėte tiksliai parašyti, kur ką reikia padaryti? Ačiū.

Žaidimą reikia pasileisti su komandine eilute „-dev –toconsole". Tuomet žaidžiant, paspaudus ~, ji įsijungs.

ARCANUM

Gal galite pasakyti nors vieną žmogų ir kur jis yra, kuris gali nustatyti „unidentified" daiktus?

Marius

Tarant mieste reikia susirasti sandėlį netoli nuo 25 Lion's Head Circle : „Stanton Importer" pastato. Tuomet nuo sandėlio eiti į vakarus, turėtų būti tuščias pastatas su sodu. Sode rasite čigonę, kuri ir identifikuos daiktus.

THE SIMS 2

Norėčiau paklausti, kaip reikia pasidaryti rūsį?

Edvinas, Tauragė

Tai padaryti gan sudėtinga. Reikia, pasigaminus pamatus, išimti jų vidų, paliekant po vieną plytelę prie kiekvienos sienos kaip rėmus. Tuomet po tuo pamatu reikia uždėti tapetus ir pažeminti reljefą rūsyje bei jį sulyginti. Tuomet padaryti laiptus į pirmą aukštą.

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO EUROPOJE DATOS

BALANDIS

04 HOLIDAY WORLD TYCOON	VALDYMO
07 HEARTS OF IRON II: DOOMSDAY	STRATEGIJA
07 TOMB RAIDER: LEGEND	VEIKSMO
13 AUTO ASSAULT	MMO
13 CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS	SIAUBO
13 FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS	TAKTIKA
13 IRON WARRIORS	SIMULIATORIUS
13 THE SIMS 2: FAMILY FUN STUFF	SIMSAI
20 FINAL FANTASY XI: TREASURES OF AHT URHGAN	MMORPG
20 PET SOCCER	SPORTAS
21 DANGEROUS WATERS	SIMULIATORIUS
21 DESPERADOS 2: COOPER'S REVENGE	TAKTIKA
21 PARADISE	NUOTYKIŲ
21 ROGUE TROOPER	VEIKSMO
21 SPELLFORCE 2: SHADOW WARS	STRATEGIJA
28 2006 FIFA WORLD CUP	SPORTAS
28 BATTLESTATIONS: MIDWAY	STRATEGIJA
28 BLACK & WHITE 2 - BATTLE OF THE GODS	STRATEGIJA
28 DEVIL MAY CRY 3: SPECIAL EDITION	VEIKSMO
28 GUILD WARS FACTIONS	MMORPG
28 L.A. RUSH	LENKTYNĖS
28 OUTRUN 2006: COAST 2 COAST	LENKTYNĖS
28 RESIDENT EVIL 4	VEIKSMO
28 SHADOWGROUNDS	VEIKSMO
28 WAR ON TERROR	STRATEGIJA

SKAITYTOJŲ TOP 15

1. GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS
2. NEED FOR SPEED: MOST WANTED
3. NBA LIVE 06
4. HALF-LIFE 2
5. WORMS 4 MAYHEM
6. LINEAGE II
7. THE SIMS 2: NIGHTLIFE
8. F.E.A.R.
9. COUNTER STRIKE 1.6
10. PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN
11. BEYOND THE GOD AND EVIL
12. NHL 2005
13. GRAND THEFT AUTO: VICE CITY
14. STAR WARS KOTOR 2: THE SITH LORDS
15. THE SIMS 2

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO LIETUVOJE DATOS

BALANDIS

07 THE GODFATHER LT
12 THE SIMS 2 FAMILY FUN STUFF
14 CHAMPIONSHIP MANAGER 2006
14 FORD STREET RACING
14 LOTR BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II
14 RESIDENT EVIL 3: NEMESIS (XPLOSIV)
14 TOMB RAIDER: LEGEND
21 ROGUE TROOPER
27 2006 FIFA WORLD CUP
27 BLACK & WHITE 2: BATTLE OF THE GODS

GEGUŽĖ

04 NAMCO MUSEUM 50TH ANNIVERSARY
04 PAC-MAN WORLD 3
19 THE DA VINCI CODE
19 X-MEN: THE OFFICIAL GAME

TOP 10

GERIAUSIAI PARDUODAMI ŽAIDIMAI EUROPOJE

1. THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
2. THE SIMS 2: OPEN FOR BUSINESS
3. THE GODFATHER
4. THE LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II
5. CRIME SCENE INVESTIGATION: 3 DIMENSIONS OF MURDER
6. CHAMPIONSHIP MANAGER 2006
7. THE SIMS 2
8. WORLD OF WARCRAFT
9. STAR WARS: EMPIRE AT WAR
10. TOM CLANCY'S GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER

GNT TOP 10

1 THE SIMS 2 NIGHTLIFE
2 THE SIMS 2 CHRISTMAS PARTY PACK
3 WORLD OF WARCRAFT
4 THE SIMS 2
5 NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
6 CIVILIZATION IV
7 THE SIMS 2 UNIVERSITY
8 DIABLO II
9 NEED FOR SPEED MOST WANTED
10 GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS





V — TAI VENDETA



V FOR VENDETTA
REŽISIERIUS: JAMES MCTEIGUE
AKTORIAI: NATALIE PORTMAN, HUGO WEAVING, STEPHEN REA

Apie naujausią „Matricos" režisierių brolių Vačovskių darbą negalime nepapasakoti. Tiesa, šiame filme jie — ne režisieriai, o scenaristai, tačiau jų „prisilietimą" filme būtinai pajusime. Režisieriaus kėdė „atiduota" „Matricą" bei naujuosius „Žvaigždžių karų" epizodus padėjusiam kurti asistentui. Filmas sukurtas pagal Alan Moore komiksus, jo veiksmas vyksta alternatyvioje Didžiosios Britanijos vizijoje. Praėjus Trečiajam pasauliniam karui, šalis paskendusi korupcijoje, o ją valdo niekšinga totalitarinė vyriausybė. Netyčia susidūrusią su slaptąja policija ir patekusią į jos nagus, merginą Evey (N.Portman) išgelbėja paslaptingas linčiuotuojas V (H.Weaving). V puikiai valdo peilius ir kovos elementus. Jis vadovaujasi sukilėlių principais, o jo veidą slepia apšmeižto, neva, didžiausio britų teroristo Guy Fawkes kaukė. V siekia sukelti revoliuciją ir pašalinti žmones išnaudojančią valdžią bet kokiomis priemonėmis, o Evey tampa jo sąjungininke ir sužino ją supančios visuomenės žiaurumą bei savo vaidmenį joje.



„V — tai vendeta" Lietuvos kino teatruose nuo balandžio 28 dienos.

SUKURK SAVO NUOTAIKĄ!

one extremely mobile

SUPERŽAIDIMAS

WORMS

Žavūs, bet karingi kirmėliukai renkasi mūšio lauke ir kaunasi iki pergalės...

PARSISIŲSK! KODAS 207229622

NOKIA 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 5100, 5140, 5140i, 6020, 6021, 6030, 6100, 6230, 6230i, 6610, 6800, 7210, 7250, 7260, 7270

ŽAIDIMAI

DAUGIAU IEŠKOK WAP.ONE.LT

Kodas: 201479622 (Asterix Rescue Obelix)

Tai istorija apie du netašytus, bet labai mielus barbarus, gyvenančius Romos Imperijos pakraštyje.

NOKIA 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 5100, 5140, 5140i, 6020, 6021, 6030, 6100, 6230, 6230i, 6260, 6610, 6800, 7210, 7250, 7260, 7270, 7610 **SONY ERICSSON** K750i, T610, T630

Kodas: 206889622 (The Scorpion King) NAUJAS ŽAIDIMAS!

Genties vadas siunčią tave į priešo teritoriją – privalai nužudyti Kasandrą, kad Memnonas netektų magiško palaikymo...

NOKIA 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 5100, 5140, 5140i, 6020, 6021, 6030, 6100, 6230, 6230i, 6610, 6800, 7210, 7250, 7260, 7270 **SONY ERICSSON** K300i

Kodas: 204519622 (Cobra 11)

Vokietiją užpūdo nelegalių lenktynių banga. Visuose šalies didmiesčiuose veikia nutruktgalvių grupuotės, kurios gatvėse trukdo

NOKIA 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 5100, 5140, 5140i, 6020, 6021, 6030, 6100, 6230, 6230i, 6260, 6610, 6800, 7210, 7250, 7260, 7270, 7610 **SONY ERICSSON** K750i

Kodas: 200109622 (Ultimate Spider-Man)

Niujorkas pavojuje! Tu – vienintelė viltis! Šokinėk, ropškis stačiomis sienomis, gaudyk priešus savo tinklu kaip tikras žmogus voras.

NOKIA 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 5100, 5140, 5140i, 6020, 6021, 6030, 6100, 6230, 6230i, 6610, 6800, 7210, 7250, 7260 **SONY ERICSSON** T610, T630

KAD GAUTUMĖTE ŽAIDIMĄ — 10 Lt

Įsitikinkite, kad įjungta **GPRS** paslauga. Netinka PILDYK ir MAŽYLIO vartotojams. Žinutę su kodu nusiųskite į numerį **1344**.
Jei dėl kokių nors priežasčių nepavyktų žaidimą atsisiųsti iš pirmojo karto, nuoroda bus išsaugota jūsų telefone.

SPALVOTI ATVIRUKAI

DAUGIAU IEŠKOK WWW.ONE.LT

212319622, 212459622, 212339622, 215359622, 208859622, 143659622, 212369622, 212379622, 215349622, 162159622, 103059622, 178829622, 162189622

SPALVOTI ATVIRUKAI — 3 Lt

Įsitikinkite, kad įjungta ir veikia telefono **GPRS** paslauga. Ši paslauga netinka PILDYK ir MAŽYLIO vartotojams. Žinutę su spalvoto atviruko kodu nusiųskite į numerį **1323**.

NOKIA 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 5100, 5140, 6020, 6021, 6030, 6100, 6170, 6230, 6260, 6600, 6610, 6610i, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7610, 7650 **SIEMENS** A60, A65, A75, AX75, C60, CF75, M55, MC60, C65, S55, SL55, SL65 **SONY ERICSSON** J300i, K300i, K700i, T610, T630, W800 **SAMSUNG** C200, C210, C230, D500, X120, X140, X200, X450, X460, X480, X600, X620, X640, E300, E330, E630, E700, E710, E730, E760, E800, E820, P510

SIUNTINUKAS DRAUGUI

1. Išsirink paslaugą (išskyrus žaidimus). Po kodo palik tarpą ir įrašyk draugo telefono numerį (pvz., 1709622 XXXXXXXX).
2. Perskaityk pasirinktos paslaugos instrukciją. Įsitikink, ar ji tinka draugo telefonui.

ATVIRUKAI

214709622, 203869622, 174149622, 172779622, 214689622, 211869622, 5579622, 207529622, 208549622, 62539622, 58449622, 207449622, 54479622, 41689622, 68509622, 53819622, 30759622, 207479622, 20179622, 16829622

KAD GAUTUMĖTE ATVIRUKĄ — 1,95 Lt

Žinutę su kodu nusiųskite į mūsų numerį **1322**. **SIEMENS** telefonams prie kodo pridėkite raidę **S** (pvz., 3689622s).

NOKIA 1100, 2100, 2600, 3210, 3310, 3410, 3330, 3510, 5210, 5110 (tik logotipai), 5510, 6020, 6021, 6030, 6210, 6310, 6310i, 6510, 7270, 7280, 7610, 8210, 8310, 8810, 8850, 8890. **SIEMENS** A55, A65, A75, AX75, C55, C60, C65, CX75, CXV70, M55, M75, S55, SL55. **SAMSUNG** C100, C200, C210, E720, X120, X450, X480, P730 **SONY ERICSSON** J300i, K300i, K700i, W800

Ežio mobilaizeris

Mėsa: šeši nebūsiu

MONO	POLY	VOKALINĖ
207689622	207689622p	207669622

207579622, 207559622, 207619622, 207569622

Mėsa: 12 patiekalų

MONO	POLY	VOKALINĖ
207709622	207709622p	207679622

Jau ir Ežiui!
Internetas telefone, MMS vaizdo žinutės, pyptonai ir visos kitos mobiliosios pramogos. Informacija tel. 117, www.ezys.lt ir wap.ezys.lt

ežys pigus kaip velnias

UŽSAKYK VOKALINĘ MELODIJĄ!

ROBOTO BALSAS: PAVOJUS! PAVOJUS! 167769622

James Brown: I Feel Good	120239622
Jurga: Saulė vandeny	188729622
Sporto aistruoliai: Eina, eina! NAUJA!	206659622
A. Mamontovas: Ufonautai	216019622
Arash: Tike tike kardi	188709622
Royal Gigolos: California Dreamin'	130109622
Vampyro balsas: Aš tave matau! NAUJA!	206619622
Mamyte, pakelk ragelį!	181619622

KAD GAUTUMĖTE VOKALINĘ MELODIJĄ — 5 Lt

Įsitikinkite, kad telefone įjungta GPRS paslauga. Ši paslauga galima **Omnitel**, **Bitės GSM** ir **Tele2** klientams, išskyrus PILDYK ir MAŽYLIO vartotojus.
Nusiųskite žinutę su vokalines melodijos kodu į numerį **1318**.

SAMSUNG C100, C200, C210, C230, D500, X100, X120, X140, X200, X450, X460, X480, X600, X640, E300, E530, E600, E630, E700, E710, E720, E730, E760, E800, E820, P510, P730 **NOKIA** 3200, 3220, 5140, 6020, 6021, 6170, 6230, 6260, 7260, 7270, 7280, 7610 **SIEMENS** C65, SL65 **SONY ERICSSON** K700i, W800

ONE.LT TOP MELODIJOS

ONE.LT TOP MELODIJOS	MONO	POLY
Jurga: Nebijok	186389622	186389622p
Raketa: Padarys mane	210659622	210659622p
Natas: 1 valanda 25 minutės TOP	215859622	215859622p
Rasa: Saulala nusilaida	205089622	205089622p
LT United: We Are The Winners NAUJA!	213009622	213009622p
Mino: Be meilės mirt galiu	184219622	184219622p
69 Danguje: 9 Dangui	210629622	210629622p
Depeche Mode: Behind the Wheel	207179622	207179622p
Mattafix: Big City Life	186549622	186549622p
Vudis: Kaip du kart du	176659622	176659622p
Jonas: Alaus, alaus NAUJA!	215849622	215849622p
Madonna: Hung Up	181449622	181449622p
Crazy Frog: Axel F	165259622	165259622p
Andrius: Mes vyrai	176279622	176279622p
Vilija: Tu kvailys	181659622	181659622p
Vilija: Spjaudau ir gaudau	176649622	176649622p
Žilvinas Žvagulis: Faina	151279622	151279622p
James Blunt: You're Beautiful	168359622	168359622p
Milana: Mylėk karštai NAUJA!	210619622	210619622p
Kelly Clarkson: Because Of You	206779622	206779622p
Yva: Paukštelis	156849622	156849622p
Kylie Minogue: I Believe In You	133279622	133279622p
Sugababes: Red Dress	212739622	212739622p
Vanilla Ninja: I Know	152789622	152789622p
Bomfunk MC's: Freestyler	3689622	3689622p
t.A.T.u.: Friend or Foe NAUJA!	215729622	215729622p
Juanes: La Camisa Negra	176239622	176239622p
Amberlife: Day Or Night	210469622	210469622p
Arash: Tike tike kardi	188549622	188549622p
Crazy Frog: Popcorn	186419622	186419622p
Rasa iš Dangaus: Medžiai be lapų	215569622	215569622p
Arash: Boro Boro	168369622	168369622p
The Pussycat Dolls: Stickwitu	201429622	201429622p
t.A.T.u.: All About Us	181549622	181549622p
Vudis: Žodžiai NAUJA!	210639622	210639622p
Akon: Lonely	156809622	156809622p
Andrius: O kam sava	205079622	205079622p
Mademoiselle: Do you love me	205139622	205139622p
Madonna: Sorry	205119622	205119622p

KAD GAUTUMĖTE POLIFONINĘ MELODIJĄ — 3 Lt

Įsitikinkite, kad telefone įjungta GPRS. Netinka PILDYK ir MAŽYLIO vartotojams. Žinutę su kodu (pvz., 3689622p) siųskite į numerį **1323**.

NOKIA 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510, 3510i, 3650, 5100, 5140, 6020, 6021, 6030, 6100, 6170, 6230, 6260, 6600, 6610, 6610i, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7280, 7610, 7650 **SIEMENS** A60, A65, AX75, C60, C55, C65, C75, CX65, CX75, CFX65, CF75, CXV70, M55, M65, M75, MC60, S55, SL55, SL65, S65 **SAMSUNG** C100, C110, C200, C210, C230, D500, X100, X120, X140, X200, X450, X460, X480, X600, X640, E300, E330, E600, E630, E700, E710, E720, E730, E760, E800, E820, P510, P730 **SONY ERICSSON** J300i, K300i, K700i, T610, T630, W800

KAD GAUTUMĖTE MONOMELODIJĄ — 1,95 Lt

Žinutę su kodu siųskite į numerį **1322**.
SIEMENS telefonams prie kodo pridėkite raidę **S** (pvz., 3689622s).

NOKIA 1100, 2100, 3210, 3310, 3410, 3330, 5210, 5510, 6210, 6310, 6310i, 6510, 7110, 8210, 8310, 8810, 8850, 8890. **SAMSUNG** R200c, R210s. **SIEMENS** A50, A52, C45, S45, ME45, M50, MT50.

KAIP AKTYVUOTI GPRS?

Norėdami užsisakyti GPRS paskambinkite savo operatoriui: **1566 - Omnitel**, **1501 - Bitė GSM**, **117 - Tele2**. Kad gautumėte **NOKIA** (išskyrus 3220, 5140, 6020, 6021, 6230, 7260, 7270, 7280) arba **SAMSUNG** (išskyrus C100, C110, E720, E730, D500, X620) nustatymus, nusiųskite **8888** į numerį **1322** (kaina 1,95 Lt).

PC KLUBO KUPONAS

Kuponą galima užpildyti ir atsiųsti į redakciją adresu:
„PC Klubui", UAB „Indiza", Jonavos g. 254a, 44132 Kaunas, arba nunešti į artimiausią „Lietuvos spauda" kioską.

MANO KLAUSIMAS REDAKCIJAI:

MANO SKELBIMAS:

NORĖČIAU ŠIO PLAKATO (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą):

NORĖČIAU ŠIŲ KODŲ (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą):

Klausimas į GAMEFAQ:
žaidimas:
lygis/misija:
problema

ŠIUO METU ŽAIDŽIU(balsas skaitytojų TOP'ui):

MANO VARDAS, PAVARDĖ, ADRESAS IR TELEFONAS (būtina parašyti):

Mūsų „elektroniniai kontaktai":
Laiškai — pcmail@hakeris.lt
Skelbimai — pcskelbimai@hakeris.lt
Klausimai — pcfaq@hakeris.lt



CD TURINYS





Tvarkyklių rinkiniai skirti tik patyrusiems vartotojams, už galimus nelaimingus atsitikimus atsakote patys.



Daugelis piratinių žaidimų įdiegus pataisas nebeveiks

Šį kartą galime nustebinti net dviem pilnais žaidimais! Iš tiesų, po truputį daugėja nemokamų įvairių fanų bendruomenių bei specialistų sukurtų žaidimų, prie kurių kūrybos galima prisidėti ir patiems. Taigi kiekviename numeryje bandysime įdėti bent vieną pilną nemokamą žaidimą.

CD 1

DEMO VERSIJA – „UBERSOLDIER“

1938–aisiais metais Ernst Sheffer su okultine nacių organizacija „Anerebe“ iškeliavo į Tibetą, kur sužinojo, kaip prikelti mirusiuosius. Po daugelio eksperimentų metų Sheffer atrado, kad prikelti numirusieji, dėl savo mirties metu patirto šoko, įgyja antgamtinių galių. Buvo nuspręsta panaudoti šį atradimą karių gamybai, kurie būtų iš esmės nepažeidžiami ir bebaimiai. Tačiau tuo pat metu šie kariai neturi visiško pareigos jausmo ir nevykdo įsakymų... Vis dėlto, įpusėjus Antrajam pasauliniam karui, mokslininkas atrado sprendimą, kuriuo ir tapsite jūs...

Keletas „UberSoldier“ filmukų ir ekrano paveikslėlių.

Naujausios vaizdo plokščių „Nvidia“ ir ATI tvarkyklės.

CD 2

PILNOS VERSIJOS

PILNAS ŽAIDIMAS – „RFACTOR“

Lenktynių simuliatorius, suteikiantis galimybę lenktyniauti įvairiais automobiliais ir atlikti aibę nustatymų. Naudojama labai išsami fizikos simuliacija, sudėtinga aerodinamika. Yra karjeros režimas, automobilio tobulinimas, galima nustatyti priešininkų tipą, lygį ir agresyvumą. Keli daugelio žaidėjų režimai.

PILNAS ŽAIDIMAS – „ALIEN ARENA“

Kas būtų, jei paimtumėt „Quake 3 Arena“, „Unreal Tournamet“, keletą marsiečių, keistų robotų ir prietaisų, o tuomet juos sumaišytumėt į vieną? Tai būtų „Alien Arena“ žaidimas. Daugelio žaidėjų FPS šaudyklė, turinti penkis režimus, 32 lygius, derinamus „botus“, devynis veikėjus ir aštuonis ginklus su alternatyvia ugnimi. Taigi net vienam galima žaisti valandų valandas, o ką jau kalbėti apie žaidimus tinkle.

VIDEO

„The Movies: Stunts and Effects“. Šito reikėjo tikėtis. „The Movies“, rodos, nori pasigauti „Simsų“ šlovę ir naudoja labai panašų modelį — atviras žaidimas su įvairiomis galimybėmis išsiplėsti. Taigi turime pirmo išplėtimo filmuką, kuriame — muštynės, sprogimai ir kiti triukai bei efektai.

„FIFA 2006 World Cup“. Pasaulio futbolo čempionatas jau ne už kalnų, ir EA, kaip ir kiekvienam šio sporto įvykiui, ruošia naują žaidimą. Labai kokybiški CG vaizdai. Įdomu, kas laukia pačiame žaidime.

„Battlefield 2142“. Labai netikėtas siurprizas iš puikiausios šaudyklės kūrėjų. Iš Antrojo pasaulinio karo laikotarpio veiksmas persikelia du šimtus metų į priekį, kai užslinkę ledynai sukelia visuotinę paniką ir priverčia žmones kovoti dėl išlikimo.

„Evolution GT“. Trumputis filmukas iš naujo lenktynių žaidimo, sukurto „Squadra Corse Alfa Romeo“ kūrėjų.

SHAREWARE

„Little Fighter 2“. Antroji popliaraus muštynių žaidimuko dalis. Yra keturi režimai: „versus“, „stage“ (kovojama lygiuose prieš didėjantį vis stiprėjančių priešų skaičių), „championship“ ir „battle“ (žaidėjas veda savo armiją).

„Icy Tower“. Trumpas, bet smagus žaidimukas, kur reikia šokinėti į bokštą ir surinkti kuo daugiau taškų.

PATAISOS

„UltraEdit“. Pripažintas geriausiu biudžetinis tekstų redaktoriumi.

„PowerStrip“. Vaizdo plokštės valdymo programėlė, palaiko visas žinomas tiek „Nvidia“, tiek ATI ir kitų gamintojų plokštes.

LORD OF THE RINGS: BATTLE FOR MIDDLE EARTH II

TAMSIOSIOS PUSĖS PERĖJIMAS

Užtenka būti gerais! Šį kartą stojame į tamsiąją pusę ir papasakosime jums, kaip įveikti tuos niekšingus, „Visagalį žiedą“ pasisavinusius žmones, elfus, hobitus ir kitą jų šutvę.

1 – LORIEN‘AS

Tikslas: Pastatyk goblinų olą.
Ši misija iš tikrųjų pamoko, kaip statyti pastatus ir kariauti. Žaisti pradėsi šiaurės rytiniame žemėlapio kampe. Turėsi nedidelį atramos tašką ir keturis herojus: Sauroną ir tris Nazgulus.

Turėdamas pakankamai taškų, galėsi įgyti pirmąją galią. Kitoms misijoms labiausiai tiks „Tainted Land“ ir „War Chant“. „Tainted Land“ labai panaši į „Elven Wood“, nes ši galia užkrečia aplink esančią žemę, ir visos pajėgos įgyja +50% galios ir +50% apsaugos. „War Chant“ suteikia tas pačias galias.

Pasirinkęs gobliną–statybininką, pastatyk goblinų olą ir atlik pirmąją užduotį.

Tikslas: oloje sukurk dvi goblinų gaujas.

Oloje paprasti goblinai tampa kariais arba lankininkais. Pasirinkęs goblinų olą, sukurk du būrius kareivių arba lankininkų, arba abiejų po vieną būrį. Bet kokie būriai tinka tam, kad atliktum užduotį. Atlikęs užduotį, sukurk dar du karių arba lankininkų būrius, tačiau Cave Trolls neliesk, juos apmokysi po kelių užduočių.



Tikslas: Pastatyk tunelį.
Goblinų tunelis ne tik sukuria išteklius, bet ir veikia kaip požeminė transporto sistema. Pasirinkęs statybininką, pastatyk tunelį. Pažiūrėjęs į pietus nuo tvirtovės, pastebėsi puikią vietą, kuri tinka šio tunelio statybai.

Tikslas: Pastatyk „fissure“.
Pasirinkęs statybininką, pastatyk „fissure“ ir tokiu būdu atlik dar vieną užduotį.

Tikslas: patobulink „fissure“, kad galėtum sukurti „Trolls“.
Pasirink „fissure“ ir patobulink jį/ją. Šis patobulinimas turi būti padarytas ankščiau, nei pradėsi mokyti „Cave Trolls“.

Tikslas: sukurk „Cave Troll“, pasinaudodamas patobulintu „fissure“.
Pasirinkęs patobulintą „fissure“, sukurk „Cave Troll“. Kurk „Cave Trolls“, kol pasieksi maksimalų skaičių karių.

Papildomas tikslas: Tvirtovės apsaugą sustiprink dvejais patobulinimais.
Pasirink plotą, esantį aplink goblinų tvirtovę, ir sustiprink apsaugą pasirinkto patobulinimo pagalba. Tikslą pasieksi tik tada, kai sustiprinsi apsaugą dviejų patobulinimų pagalba.

Tikslas: Persikelk per upę ir sunaikink du medinius elfų namus.
Atlikęs visus prieš tai paminėtus tikslus, lauk elfų puolimo iš pietų pusės. Jie puls goblinų stovyklą. Nors ataka bus menka, tačiau mūšyje prireiks ir herojų. Pirmiausia priešininkams pasipriešink su kariais ir herojais tarp jų, tik vėliau į pagalbą paleisk „Cave Trolls“ ir lankininkus. Lankininkus laikyk toliau nuo mūšio vietos, nes jie gali atakuoti iš toli.

Savo pajėgas vesk į pietus, link vietos, kurioje galima persikelti per upę. Vakarinėje pusėje tavęs lauks herojus–elfas Haldir kartu su savo armija, kurią sudarys kariai ir lankininkai. Pirmiausia atakuok priešininkus su lankininkais ir tik vėliau paleisk į kovą trollius ir Nazgulus. Sunaikinęs daugumą priešininkų, pasirūpink elfu Haldir, nes jis — pagrindinis tavo taikinys. Nors ir negalėsi jo sunaikinti, tačiau, kai jam pradės grėsti mirtis, jis pasitrauks iš kovos. Po kovos sunaikink aplink esančius namus.

Tikslas: sunaikink Lothlorieną, Caras Galadhon tvirtovę.
Kartu su visomis pajėgomis judėk į vakarus, tačiau apieškok pirmąjį taką, vedantį į šiaurę ir surask papildomą tikslą.

Papildomas tikslas: Išlaisvink visus tris gigantus.
Išlaisvink pagrobtuosius gigantus ir prijunk juos prie savo armijos. Pagrobtieji gigantai laikomi skirtingose vietose. Sunaikinęs apsaugą, t.y. karius, kurie saugo gigantus, išlaisvink gigantus. Šie gigantai gali būti naudojami kaip „Cave Trolls“.

Atlikęs papildomą užduotį, ir vėl keliauk į vakarus, pakeliui sunaikink šiaurėje ir pietuose esančius pastatus. Ir vėl susidursi su priešininkais, kuriems vadovaus Haldir. Tavo herojai bus pažeidžiami, todėl neleisk jų į kovą be „Cave Trolls“ ir gigantų apsaugos. Kovos metu Haldir ir vėl pabėgs.

Papildomas tikslas: Pastatyk tunelį vakarinėje upės pusėje.
Goblinų tunelis gali būti naudojamas kaip transporto sistema, todėl pasirink statybininką ir pastatyk tunelį vakarinėje upės pusėje. Tokiu būdu bet kada galėsi iš tvirtovės pasiųsti karius į vakarus, kad atlaikytum priešininko ataką.



Toliau keliauk į pietvakarius ir atrask antrąjį gigantą. Sunaikinęs jį saugančius priešininkus, išlaisvink kalnų gigantą ir prijunk jį prie savo kariuomenės. Keliaudamas toliau, pakeliui naikink pastebėtus pastatus.

Keliaudamas į šiaurę, susidursi su Haldir ir jo kariais dar kartą. Jis bandys apginti Caras Galadhon pakraštį. Kovos metu nepriartėk per arti prie elfų bazės, nes tada tave pradės atakuoti Celebornas ir Galadrielė. Sunaikinęs priešininkų pajėgas ir jų herojus, sunaikink šiauriniame kampe esančius karius, kurie saugo gigantą ir, išlaisvinęs trečiąjį kalnų gigantą, pasinaudok gigantų sugebėjimais, tuomet sunaikink pastatus ir bokštus, esančius prie Caras Galadhon elfų tvirtovės. Šios misijos metu savo herojus galėsi patobulinti iki ketvirto lygio. Būtinai juos patobulink. Mouth of Sauron ketvirtame lygyje gauna abejonės galią, kurios pagalba gali sumažinti priešininkų apsaugos lygį ir jų galią. Galiausiai sunaikink priešininkų bazę.

2 – GREY HAVENS

Tikslas: Pagrobk laivų statytojus.
Pasinaudok savo karių pajėgomis ir prie kranto, esančio šiaurėje nuo vietos, kurioje pradėjai užduotį, pagrobk du laivų statytojus.

Tikslas: Pastatyk tris „Corsair Black“ laivus.
Pasirinkęs laivų statytoją, pastatyk mažiausiai tris „Corsair Black“ laivus, kad atliktum užduotį. Gali pastatyti ir žymiai daugiau laivų, tačiau tokiu būdu išnaudosi žaliavas ir negalėsi statyti kitų laivų, apie kuriuos netrukus sužinosi.

Tikslas: Vengdamas Grey Havens, nuskandink elfų laivų vilkstinę.
Elfų laivų vilkstinė žemėlapyje pasirodys iš rytų pusės, todėl savo „Corsair Black“ laivus sutelk žemėlapio centre ir lauk, kol priartės priešininkų laivų vilkstinė. Laivų vilkstinę turėsi sunaikinti labai greitai, todėl su kiekvienu savo laivu atakuok vis kitą priešininko laivą. Kai priartės pagrindinis karinis elfų laivas, nukreipk visas savo pajėgas būtent į jį. Sunaikinęs šį laivą, ir toliau naikink likusius laivus, kurie priklauso elfų laivų vilkstinei.



Tikslas: Sunaikink elfų apsaugos bokštus, kurie saugo paplūdimį.
Pasirinkęs laivų statytoją, pasistatyk bombardavimui skirtą laivą. Jei neišleidai daug pinigų „Corsair Black“ laivams ir jų patobulinimams, galėsi pasistatyti du bombardavimui skirtus laivus. Bokštus rasi šiaurės vakariniame krante. Iš viso rasi tris bokštus, kuriuos turėsi sunaikinti, pasinaudodamas bombardavimui skirtais laivais iš toli.

Papildomas tikslas: Užgrobk priešakinį postą.
Kai tau baigsis žaliavos, sužinosi, kad pietryčiuose yra priešakinis postas, kuriame gali rasti daug naudingų žaliavų ir gauti daugiau laiko. Pasinaudok bombardavimui skirtais laivais ir sunaikink aplink priešakinį postą esančius priešininkus, o vėliau pasiųsk savo karius, kad jie užgrobtų priešakinį postą.

Tikslas: Apsaugok savo laivus.
„Corsair“ laivai pasirodys iš pietvakarių ir judės į šiaurę, tiesiai link paplūdimio, esančio prie Grey Havens. Sunaikink elfų karinį laivą, kuris bandys paskandinti tavo laivus iš rytų pusės.

Tikslas: Saugodamas paplūdimį, sunaikink elfus.
Elves‘ai nežada lengvai pasiduoti ir atiduoti tau Grey Havens. Lorien Warrior ir Lorien Ancher batalionai saugos paplūdimį, keletas entų atakuos tavo pajėgas, esančias paplūdimyje iš toli. Pasinaudok laivais, kurie gali bombarduoti, ir subombarduok entus bei bokštą. Taip pat, jei būsi greitas, galėsi sunaikinti didžiąją dalį priešininko karių, kurie bandys susikauti su tavo kariais, esančiais paplūdimyje.

Netrukus iš šiaurės pasirodys goblinai. Kartu su jais pasirodys ir Gorkil — goblinų karalius. Jo galios didžiulės, šalia jo esantys kariai tampa stipresni. Gorkil šioje kovoje paplūdimyje neįkainojamas.

Tikslas: Sunaikink tris tvirtoves.
Pastatyk goblinų tunelius, kad padidintum žaliavų kiekį. Pasirinkęs rastą lobį, patobulink jį. Po šio žingsnio galėsi patobulinti visas savo karines pajėgas. Šioje misijoje turėsi ir „Half–Troll Marauder“ batalionus. Šie kariai bus naudingi, kai iš šiaurės rytų tave puls priešininko pulkai. Priešininkus įveiksi be didelių sunkumų, jei pasikviesi į pagalbą ir Gorkilį.

Vėliau, organizuotai judėk į rytus. Neužmiršk pasinaudoti bombarduojančiais laivais, kurie gali sunaikinti priešininko bokštus, batalionus ir net tvirtoves. Be to, pabandyk užgrobti uostą, įplukdydamas į jį savo „Corsair Black“ laivus. Tavo laivai sunaikins visus naujai sukurtus elfų karo laivus. Tuo metu kiti tavo laivai galės ir toliau bombarduoti Grey Havens.

Šalia įėjimo į Grey Havens pasiruošk mūšiui. Neužmiršk pasinaudoti laivais ir Marauder‘iais, bei Skull Totem‘u. Įžengęs į Grey

Havens, sunaikink pastatus ir tvirtoves. Sunaikinęs visas tris tvirtoves, pabaigsi misiją.

3 – SHIRE

Tikslas: Pasiek Eastfarthing.
Misiją pradėsi valdydamas kelis batalionus karių ir lankininkų, kurie bus ginkluoti degančiomis strėlėmis bei Gorkil. Prieš keliaudamas į pietus, apieškok vakarus ir surask paslėptus turtus. Toliau keliauk į pietus, kol surasi kitą tikslą.

Tikslas: Sunaikink keturias energijos būstines.
Energijos būstinės bus pažymėtos tavo mažajame žemėlapyje. Pirmąją būstinę sunaikinsi be jokių vargų. Toliau keliauk į pietryčius. Pakeliui sunaikink visus sutiktus priešininkus.

Tikslas: Pastatyk tvirtovę.
Netrukus atvyks statybininkai, kurie pastatys tvirtovę Eastfarthing'e. Prie visų tavo pajėgų prisijungs ir Wildmen of Dunland. Patobulinus jų atakas, jie pradės naudoti fakelus. Pasiruošk atremti priešininko atakas, nes netrukus iš vakarų ir šiaurės vakarų pasirodys Dunedain. Gorkil galės sustabdyti šias priešininko atakas, kol tu pasirūpinsi apsauga. Tau reikės pastatyti tunelius, „fissure" ir Treasure Trove.

Labiausiai saugokis bombardavimo. Jei kas nors bandys bombarduoti tavo tvirtovę, nieko nelaukdamas pasiųsk Gorkil, kad jis neleistų priešininkui atlikti atakos. Jei prireiks pasiųsti Gorkil, tai paskui jį siųsk ir visas kitas pajėgas, kad jos apsaugotų jį. Galiausiai neužmiršk pasisaugoti priešininkų, kurie bandys priartėti iš pietinės žemėlapio pusės.

Tikslas: Sunaikink Dunedain'us.
Žaliavas naudok patobulinimams, o daugiausia laiko skirk pietryčiuose statomai bazei. Patobulink „fissure" ir apmokyk Cave Trolls bei kalnų gigantus. Vėliau patobulink goblinų karius ir lankininkus. Pastatyk keletą bokštų ir išplėsk tvirtovę į vakarus bei šiaurės vakarus. Be to, neužmiršk stebėti priešininkų, neleisk jiems naudoti katapultų. Vakaruose nuo savo bazės pastebėjęs fermą, užgrobk ją.

Papildomas tikslas: Sunaikink Žaliojo Drakono smuklę.
Šiaurės vakaruose nuo tavo bazės yra tiltas. Kitoje tilto pusėje rasi Žaliojo Drakono smuklę. Pasinaudok savo karinėmis pajėgomis ir sunaikink smuklę.

Netrukus šiaurėje tave kontratakuos Dunedain'as. Jo pajėgose bus ir katapultų. Tad būk pasiruošęs sunaikinti jas. Jei tau trūksta karių, sukurk daugiau lankininkų ir kalnų gigantų.

Subūręs visas savo pajėgas į vieną vietą, toliau keliauk į vakarus. Jei daugiau karių susikurti nebegali, pasistatyk dar daugiau bokštų, kurie galėtų apsaugoti tavo bazę. Antrą energijos būstinę rasi vakaruose. Sunaikink energijos būstinę ir aplink ją esančius priešininkus. Pietvakarių kampe suradęs signalinę ugnį, galėsi greičiau atgauti savo energiją.

Tiltą apsaugok bokštais, kuriuos patobulink ir laikyk pilnus karių. Šalia laikyk Gorkil'į ir likusias savo pajėgas. Palauk, kol priešininkas pabandys tave atakuoti ir tik tada pradėk atakuoti jo bazę.

Didžiausią dėmesį skirk priešininko bokštams ir tolimo veikimo katapultams. Pasinaudok kalnų gigantais ir sunaikink priešininko bokštus bei apgulk pagrindinę ginkluotę. Liepk savo statybininkams šalia priešininko bazės pastatyti bokštus. Bombarduodamas bazę, trumpam atitrauk pajėgas ir pasipildyk atsargas, pasiruošk naujam puolimui. Neužmiršk, kad Wormtongue ne veltui vadovauja visoms pajėgoms, nes netrukus jis tave kontratakuos. Neleisk jam tavęs įbauginti ir toliau atakuok jį visomis pajėgomis. Wormtongue nužudyk kaip įmanoma greičiau. Sunaikinęs Isengard tvirtovę, pasieksi tikslą.



Papildomas tikslas: Sunaikink Krepšiogalą.
Toliau savo pajėgas vesk į šiaurę, link šiaurės vakarinio kampo. Radęs trečiąją energijos būstinę, šalia rasi ir Krepšiogalą. Sunaikink pastatą ir energijos būstinę. Vėliau sunaikink priešininkus, kurie užstos tau kelią. Keliaudamas į šiaurę, surasi paskutinę energijos būstinę.

Tikslas: Nužudyk Wormtongue. Sunaikink Isengard tvirtovę.
Isengard'o pajėgos, vadovaujamos Wormtongue, atvyks ir pasistatys bazę Shire pietvakariuose. Šie priešininkai tave atakuos ties šiaurės vakaruose esančiu tiltu.

4 – FORNOST

Tikslas: Sunaikink visus pastatus, esančius aplink miestą.
Ši ataka reikalauja kantrybės. Jei netingėsi kurti naujas pajėgas ir statyti pastatus, tvirtovę sugriausi be didelių pastangų.

Papildomas tikslas: Pasinaudok neprijaukintais pavaldiniais abiejose voro urvo pusėse.
Įgyk neprijaukintų pavaldinių valdymo galią ir pasinaudok jais, kad atliktum papildomą tikslą. Voro urvus rasi vakaruose ir rytuose nuo tos vietos, kurioje pradėjai naują misiją. Prieš tunelių statybą užvaldyk vorus, nes netrukus pasirodys kiti įkyrūs vorai.

Netrukus tau reikės dar daugiau tunelių, todėl pastatyk juos pietinėje pusėje, kad padidintum maksimalų kovotojų skaičių iki aštuonių šimtų. Be to, pastatyk goblinų „fissure" ir Treasure Trove, kad galėtum pritaikyti naujus papildymus.

Kai patobulinsi goblinų „fissure", apmokyk kalnų gigantus, kurie papildys tavo karių būrius. Daugiausiai pasidaryk naujų kalnų gigantų ir tik po to susikurk kitokių karių.

Netrukus Dunedain pasiųs savo karius, kad jie atakuotų tavo bazę iš rytų pusės, todėl pasiruošk gynybai, pasikviesdamas kalnų gigantus, Gorkil'į ir likusias pajėgas. Neleisk savo kariams nutolti nuo bazės į šiaurę, nes kitaip priešininkai pradės juos atakuoti. Pasinaudojęs Sauron'o akies galiomis, surasi pasislėpusius priešininkus.

Toliau tau atsiras daugiau nei vienas pasirinkimas. Priešininkai tavo bazę atakuos iš rytų pusės, todėl tu gali sustabdyti jų ataką arba atakuoti juos iš pietryčių. Geresnis antrasis variantas, nes tokiu būdu atliksi užduotį ir sunaikinsi vidurinę bei pietvakarinę priešininkų dalis. Tolimesnis tavo tikslas bus šiaurės rytuose, todėl bet kokiu atveju tau reikės greitai persirikiuoti į rytų pusę. Sunaikinęs visus pastatus, esančius vakaruose, pradėk judėti į rytus. Vakaruose palik dalį savo karių, kurie užbaigs užduotį, o su kitais pradėk žygį. Tokiu būdu kitos užduoties pradžioje turėsi geresnę pradžią.

Surink savo karius rytuose nuo Fornost'o, truputėlį į pietus ir sunaikink priešininkus, kurie judės link tavęs iš miesto pusės. Pasinaudok savo kalnų gigantais ir sugriauk sieną, kad joje atsirastų skylė. Tokiu būdu pradėk atakuoti Fornost'ą iš pietryčių. Pirmiausia tau reikės sugriauti pastatus, kurie bus už miesto ribų. Daugiausia pastatų rasi pietryčiuose ir pietvakariuose nuo miesto. Tik nebandyk atsidurti šiaurės rytuose nuo miesto, nes priešininkas tave subombarduos. Kai kalnų gigantai sunaikins tolimo veikimo priešininko katapultas, galėsi tęsti savo žygį.

Papildomas tikslas: Užgrobk smuklę.
Toliau judėk į vakarus ir pakeliui naikink priešininko pastatus, karius bei katapultas. Vėliau sunaikink pastatus, esančius pietvakariuose, tačiau prieš tai visus karius nuvesk į rytus. Smuklę rasi vakarinėje pusėje, kurią užgrobęs, atliksi papildomą užduotį. Šioje smuklėje gali susikurti karius, tačiau vertingesni tau šiuo metu yra kalnų gigantai.

Tikslas: Sunaikink pilies citadelę ir Žemės Plaktuką.
Šiaurės rytuose nuo Fornost'o rasi galingą priešininkų ginklą: Žemės Plaktuką. Kai ekrane atsiras laikrodis, turėsi penkias minutes sunaikinti šį priešininkų ginklą, kitaip po penkių minučių Žemės Plaktukas atakuos tavo bazę. Jei tau atrodys, kad laiku Žemės Plaktuko nesunaikinsi, patrauk savo statytojus toliau nuo bazės, kad jie nežūtų, ir vėliau galėtų atstatyti prarastus pastatus. Žemės Plaktuko ataka nėra tokia galinga, kad sunaikintų visą bazę, tačiau ši ataka tikrai pridaro daug žalos pagrindiniams pastatams.

Kovodamas su priešininku rytuose, pirmiausia sunaikink karius, o tik po to sugriauk pastatus. Visa tai atlikus, tavęs lauks dar vienas siurprizas, nes netrukus pasirodys daugiau priešininkų iš šiaurinės pusės. Žemės plaktuką lengviausia sunaikinti pasinaudojant kalnų giganto savižudybe. Nebijodamas kitų priešininkų, pasiųsk vieną iš kalnų gigantų tiesiai į Žemės Plaktuką ir sunaikink jį.

Tai atlikęs, statybininkus atvesk prie pietrytinės Fornost'o pusės ir pastatyk goblinų „fissure" bei kitus panašaus tipo pastatus. Tokiu būdu greitai atstatysi didžiulį savo karių skaičių.

Sunaikinęs Žemės Plaktuką, toliau pasirūpink paskutiniu tikslu — citadele. Ją rasi šiaurinėje Fornost'o dalyje. Gera naujiena yra ta, kad tau nebereikia naikinti kitų priešininko pastatų, užteks ir to, kad sunaikinsi citadelę. Pietrytinėje Fornost'o dalyje sukurk mažą bazę, kurioje pastatyk apsaugai skirtų pastatų ir sukurk naujus kalnų gigantus. Turėdamas maksimalų karių skaičių, keliauk į šiaurę, toliau į šiaurės vakarus ir, ignoruodamas priešininkų karius, sunaikink citadelę.

5 – MIRKWOOD

Tikslas: Keliauk link Senojo Miško kelio, esančio šiaurėje.
Naujoje misijoje tu vadovausi naujoms pajėgoms ir keliems naujiems herojams: Mouth of Sauron, Nazgul ir Shelob. Pradžioje turėsi kelis statybininkus, lankininkus ir orc'ų karius. Ir vėl šioje misijoje svarbiausia yra kantrybė. Neskubėk pulti priešininko, tik ginkis ir didink savo karių skaičių, taip pat patobulink ir pagerink pastatus bei karius.

Pastatęs skerdyklas, galėsi padidinti savo karių skaičių, nes atsiras naujų žaliavų. Skerdyklas statyk šiaurėje arba pietuose. Šalia miškų ūkio pastatyk medienos gamyklas. Galiausiai užvaldyk vorus, esančius šiaurėje.



Pastatęs Troll Cage, patobulink kalnų Trolls. Apmokyk Drummer Troll'ius, patobulink orc'ų kasyklą, kad galėtum patobulinti Banner Carier. Smuklėje lankininkams sukurk degančias strėles. Tavo kariuomenėje turi atsirasti patobulinti lankininkai ir kalnų trolls. Ir toliau statyk skerdyklas, nors jos ir nebus veiksmingos, tačiau tokiu būdu padidinsi savo maksimalų karių skaičių iki devynių šimtų.

Pasistatęs visus reikalingus pastatus ir susikūręs maksimalią kariuomenę, pradėk kaupti išteklius ir keliauk į šiaurę. Kai šiaurėje pasieksi tiltą, Ent'ai jį sunaikins, kad neleistų tau persikelti į kitą pusę.

Tikslas: Surask kitą būdą persikelti per upę.
Pradėk eiti į rytus, netrukus tau pasakys, kad žvalgai atrado kitą kelią, vedantį per upę. Pasiruošk kavalerijos ir lankininkų atakai. Kontratakuok su herojais, kalnų gigantais ir lankininkais.

Tikslas: Surask ir sunaikink Ent'ų bazę.

Jei tu bandysi pereiti per tiltą, tave priešininkais subombarduos, todėl pirmiausia herojų pagalba sunaikink priešininkus. Jei herojams grės mirtis, sugrįžk atgal ir leisk jiems pailsėti. Ent'ų bazė yra toli į rytus nuo upės, todėl šią bazę gali bandyti sunaikinti vien tik su herojais, nors lengviau būtų atsivesti visas savo pajėgas, sunaikinus priešininkus, kurie saugo tiltą. Jei priešininkas kurs naujus karius, sunaikink pastatus, kurie leis priešininkui tai daryti.

Papildomas tikslas: Atsivesk Shelob'ę ir prisijaukink voriukus.
Voriukus rasi šiaurėje nuo tilto. Sholob'ė juos prisijaukins, ir tu juos galėsi prijungti prie savo karių. Nors tavo karių skaičius bus maksimalus, vis tiek voriukai galės tapti tavo kariais.

Jei šios misijos pradžioje buvai kantrus, turėtum turėti daug atsargų ir žaliavų. Jei tavo karių skaičius nėra maksimalus, nekeliauk toliau į šiaurę. Jei taip nėra, šiaurėje susidursi su nauja užduotimi, kurią reikės atlikti per tam tikrą laiką.

Į šiaurę keliauk pro sunaikintą Ent'ų bazę. Šis būdas geresnis, nes kitame kelyje susidursi su vorais, kuriuos prijaukindamas prarasi svarbų laiką. Paskui karius pasiųsk tris arba keturis statybininkus, kurie bus reikalingi vėliau.

Tikslas: Pastatyk sargybos bokštus paruoštose vietose greičiau, nei tai padarys Elves.

Papildomas tikslas: Surask ir sunaikink Elves bazes.
Norint kontroliuoti Senąjį Miško kelią, tau reikės pastatyti keturis sargybos bokštus. Šiuos bokštus reikės saugoti apytiksliai dvi minutes. Jokiu būdu

negali leisti priešininkams užimti šių vietų. Šiaurės rytuose rasi nedidelę priešininkų bazę. Toliau keliauk su savo herojais, kalnų gigantais ir lankininkais. Šių karių pagalba sunaikink bazę ir užgrobk žaliavas, esančias šiaurės rytuose. Šalia rasi dar vieną vietą, kurioje turėsi pastatyti sargybos bokštus. Pastatęs bokštus, turėsi idealią vietą naujai bazei.

Jei reikiamoje vietoje rasi priešininkų sargybos bokštą, sunaikink jį ir pastatyk savąjį. Toliau šalia bokšto pastatyk tvirtovę taip, kad bokštas galėtų tvirtovę apsaugoti. Pastatęs užtvarą, būsi beveik užsitikrinęs, liks pastatyti dar kelis sargybos bokštus. Pastatęs bokštus, patobulink juos, pradėk naudoti degančias strėles. Šiaurės rytiniame kampe pastatyk Orc'ų kasyklą ir Troll Cage.

Šiaurės rytuose, reikiamoje vietoje, pastatyk sargybos bokštą. Pastatęs bokštą, lauk svečių, netrukus pasirodys priešininkų pulkai. Nors tvirtovė ir sargybos bokštai gali apsiginti ir patys, vis tiek pasiųsk į pagalbą herojus, kalnų gigantus ir lankininkus.

Vėliau paprasčiausiai naikink priešininkus ir perimk vietas, kuriose reikia pastatyti savus sargybos bokštus. Tai darydamas pasistatyk pagalbinius bokštus. Elven'as bandys kontratakuoti. Šiaurės vakaruose rasi pagrindinę Elven'o bazę.

Visų priešininkų neišžudysi, nes pagrindinėje bazėje nuolat atsiranda vis nauji priešininko kariai. Sunaikink priešininko pastatus tolimo veikimo atakomis ir užkirsk jiems kelią prie žaliavų. Pirmiausia sunaikink karius priešininko bokštuose ir bazėje. Rytinėje pusėje netrukus pasirodys Ent'ai. Ent'us nužudyk lankininkų ir herojų pagalba. Visose reikiamose keturiose vietose pastatyk savo sargybos bokštus ir užbaik misiją.

6 – WITHERED HEARTH

Tikslas: Surask drakonų lordą.

Papildomas tikslas: Pastatyk tvirtovę.
Misiją pradėsi pietvakariniame žemėlapio kampe. Tavo pajėgas sudarys Attack Trolls, katapultai ir keli batalionai karių bei lankininkų. Pastatyk tvirtovę, medienos gamyklą ir kelias skerdyklas. Žinoma, reikės ir Orc'ų kasyklos, Troll Cage ir smuklės bei visų įmanomų patobulinimų. Prieš keliaudamas į šiaurę, pasistatyk didžiulę tvirtovę bei susikurk nemažą kariuomenę. Jei priešininkas bandys tave pulti, tai puls iš šiaurės rytų pusės.

Tikslas: Išlaisvink Ugnies Drakonus iš Dwarven'ų bazių.

Papildomas tikslas: Sunaikink visas Dwarven'ų kasyklas.
Pirmąją kasyklą rasi šiaurėje. Kitos bus Dwarven'ų bazių teritorijose. Katapultų pagalba sunaikink pirmąją kasyklą, esančią šiaurėje. Šiaurės rytų pusėje rasi priešininkų bazę ir joje įkalintus Ugnies Drakonus. Pagrobtuosius Ugnies Drakonus matysi savo mažajame žemėlapyje.

Vakarinėje žemėlapio pusėje pastebėsi Warg'ų urvus. Užvaldęs Warg'us ir jų urvus, šiaurės vakaruose rasi lobius, kuriuos galėsi panaudoti kaip atsargas. Pasiimdamas lobį, saugokis priešiškai nusiteikusio Ugnies Drakono, kuris bandys tave atakuoti. Kontratakuok jį su herojais ir Attack Trolls.

Saugodamasis nuo priešų pietvakariuose, atlik patobulinimus. Be to, susikurk maksimalaus dydžio kariuomenę, kurioje didžiąją dalį turėtų užimti Attack Trolls, patobulinti lankininkai ir katapultai. Toliau pradėk kovoti su priešininkais šiaurės rytuose ir rytuose. Herojus pasiųsk sunaikinti priešininkų katapultus. Labiausiai saugokis Dwarven'ų griovėjų, juos nužudyk su herojų arba „attack trolls" pagalba. Jei to padaryti nespėsi, kiekvienas griovėjas sugriaus tavo skerdyklas vienu prisilietimu.

Pasiekęs maksimalų karių skaičių, pradėk bombarduoti priešininkų bazę, esančią šiaurės rytuose. Pirmiausia sunaikink vartus, kurie laiko uždarę Ugnies Drakonus. Vartams sugriuvus, Ugnies Drakonai prisijungs prie tavo kariuomenės. Prieš grįždamas į pietvakariuose esančią bazę, sunaikink visus pastatus.

Vėliau Ugnies Drakonus prijunk prie herojų grupės. Drakonai labai galingi, todėl neleisk jų į kovą prieš priešininkus vienų. Juk nenori prarasti drakonų, kurie gali sudeginti visą priešininko batalioną, todėl šalia drakonų laikyk ir herojus, ir Attack trolls. Priešininkai labiau atakuos tavo herojus, kurie gali atgauti prarastas jėgas, kol tuo metu drakonai atliks visą didįjį darbą.

Šiaurės rytuose galėsi išlaisvinti dar daugiau Ugnies Drakonų. Katapultų pagalba sunaikink priešininko bokštus, sienas, katapultus ir karius. Ši bazė saugoma žymiai stipriau nei vidurinioji bazė. Būk kantrus ir naikink bazę su tolimo veikimo katapultais. Nuolat statyk naujas tose vietose, kuriose buvo pastatyti priešininko bokštai arba katapultai. Jei kurį nors katapultą prarasi, sukurk naują savo pietvakarinėje bazėje ir atgabenk į reikiamą vietą. Šioje vietoje, sunaikinęs vartus, prie savo kariuomenės prisijungsi dar tris drakonus. Sugriovęs visus pastatus bei kasyklas, įvykdysi papildomą užduotį.

Šiaurės rytuose sunaikink dar vieną Dwarven'ų bazę. Naudok katapultas. Kai priešininkai pradės kontrataką, atakuok priešininkus su herojais, „attack trolls", lankininkais ir Ugnies Drakonais. Sunaikink sienas, bokštus, pastatus ir kasyklas. Paskutinę bazę rasi pietryčiuose. Pietrytinėje bazės pusėje rasi pagrobtus drakonus, paprasčiausiai sunaikink vartus, ir jie prisijungs prie tavęs. Tačiau norėdamas pasiekti vartus, pirmiausia turėsi sunaikinti visą bazę.



Didžiausią pavojų tau kels priešininko bokštai ir katapultai. Bokštus ir katapultus naikink bombarduodamas juos, o priešininkų karius pasitik su herojais, „attack trolls“, Ugnies Drakonais ir lankininkais. Rytinėje pusėje sunaikink kasyklą ir galiausiai išlaisvink drakonus.

Atėjo laikas surasti drakonų lordą. Jį rasi šiaurės vakariniame žemėlapio kampe. Ten pateksi keliaudamas šiaurės rytuose esančiu keliu. Priėjęs kelią, pradėk eiti į vakarus link šiaurinio žemėlapio kampo. Pakeliui susidursi su priešų pasipriešinimu, tačiau tavo herojai ir drakonai juos įveiks kaip mažus vaikus. Misiją užbaigsi, kai į šiaurės vakarinį kampą pasiųsi savo herojus ir Ugnies Drakonus susitikti su drakonų lordu.

7 – EREBOR

Tikslas: Sunaikink Dale‘o pastatus, kad turėtum pakankamai vietos naujos bazės statybai.
Ši misija puikios gynybos ir staigaus puolimo mišinys. Jei puldamas priešininką, tinkamai pasirinksi karius, priešininkus įveiksi gana paprastai. Misijos pradžioje turėsi nuolat gintis nuo priešininkų. Jei būsi kantrus ir greitai pasistatysi didžiulę bazę, priešininko atakas atremsi be didesnių vargų.

Tavo kariuomenę sudarys penki katapultai, trys kalnų „trolls“, keletas karių ir tavieji herojai. Prieš pradėdamas atakuoti priešininką, pirmiausia nužudyk eilę statybininkų, kurie saugo lobius. Tokiu būdu įgysi daug žaliavų ir galėsi greitai padidinti maksimalų karių skaičių. Kai tu priartėsi prie statybininkų, jie pradės nuo tavęs bėgti, todėl juos sugauti bus sunku.

Prieš pajudindamas savo karius, pirmiausia pasinaudok Strėlės Salvės galia. Nusitaikęs tarp statybininkų, nužudyk didžiąją jų dalį. Po šios atakos pradėk pulti Dale‘o karius šiaurės rytuose ir nužudyk likusius statybininkus. Su katapultais sunaikink Dale‘o pastatus. Naikindamas pastatus, herojų pagalba užgrobk už nugaros likusius turtus. Sunaikink kuo daugiau pastatų ir būtinai sugriauk priešininko bokštus.

Tikslas: Sunaikink Erebor‘o valdžią.

Papildomas tikslas: Pastatyk Sauron‘o vertą tvirtovę.
Jei dar neturi drakono pakvietimo galios, pats laikas ją įgyti. Ši galia bus naudinga prieš Dale‘ą ir Erebor‘o valdžią. Kai tu savo kariuomenę nuvesi į Dale‘ą, priešininkai bandys tau pasipriešinti. Kai naujos bazės statybai turėsi pakankamai vietos, gausi naujų užduočių. Ir toliau griauk priešininko pastatus bei kaupk turtus.

Pradėk statyti tvirtovę. Būtinai pastatyk skerdyklas bei medienos gamyklas pietryčiuose nuo Dale‘o. Gindamas savo tvirtovę nuo priešininkų, pradėk statyti pastatus ir kurk patobulinimus. Vėliau kaip įmanoma greičiau pasiek maksimalų karių skaičių.

Tvirtovės pietuose pastatyk katapultas, o šiaurėje — sargybos bokštus, kad apsaugotum savo tvirtovę. Neužmiršk ir Vartų Sargo bei jo patobulinimo. Visa tai apsaugos tavo tvirtovę nuo mažų priešininko batalionų. Statybų plotus apstatyk užtvaromis. Vėliau kiekviename tvirtovės kampe pastatyk po du ar tris sargybos bokštus. Statydamas bokštus, įsitikink, kad jie galės apsaugoti tvirtovę ir vienas kitą. Tik po to patobulink juos.

Statybos užtruks ilgai, tačiau, kai tvirtovė bus pabaigta, o patobulinimai bus atrasti, galėsi pradėti kurti didžiulę kariuomenę. Kurdamas kariuomenę, nepasiek maksimalaus karių skaičiaus. Neužmiršk griauti Dale‘o pastatų ir su herojais grobti turtų.





Kol kas neatakuok priešininkų bazės ir Erebor‘o sosto, esančio šiaurės rytuose, net jei turi didžiulę tvirtovę ir galingą kariuomenę, nes netrukus pietryčiuose tave užpuls Gloin‘as ir jo kariai. Jie pradės griauti tavo pastatus. Kovoje prieš Gloin‘ą ir jo karius atiduok visas jėgas.

Jei neišnaudojai galių misijos pradžioje, pats laikas pasinaudoti Drakono Smūgio galia. Turėdamas šią galią ir didžiulį karių skaičių, priešininkus tikrai įveiksi.

Bazės šiaurės rytuose surasi didžiulius vartus. Pro šiuos vartus neik. Geriau pasirink pietryčiuose esantį kelią. Judėk į priekį greitai, kad išvengtum priešininko katapultų. Pietvakariuose neužmiršk stebėti savo bazės. Bazę nuolat puls priešininkai, tačiau, jei statysi vis naujus bokštus, priešai jos nesugriaus.

Papildomas tikslas: Nužudyk karalių Dain‘ą.
Įženk į Erebor‘ą pro pietrytinį įėjimą ir keliauk į šiaurę. Sutikęs karius, nužudyk pasinaudodamas herojais, o pastatus sugriauk katapultais. Pagrindinis tavo tikslas — kuo greičiau pasiekti šiaurės rytus. Nereikia keliauti su visa kariuomene, užtenka tik pažvengti į tai, kas ten yra, nes viską sunaikinsi pasinaudodamas galiomis.

Jei pasieksi šiaurės rytus, išvysi karalių Dain‘ą ir jo karius, kurie saugos Erebor‘o sostą. Pietvakariuose nuo sosto pastebėsi bokštus. Viską apžiūrėjęs, pasinaudok drakono bei strėlių galiomis ir atakuok priešininkus. Tik po to atakuok likusius priešininkus herojais ir karinėmis pajėgomis. Sosto galbūt ir neįveiksi, tačiau nužudysi karalių Dain‘ą ir jo karius. Kariai nebeatsinaujins.

Jei praradai daug karių, palauk ir pasiek maksimalų karių skaičių, kitu atveju judėk į šiaurę ir pradėk atakuoti Erebor‘o sostą. Jei esi kantrus, gali palaukti, kol vėl galėsi pasinaudoti galiomis, kurių pagalba priešininko bokštus įveiktum lengviau nei su kariais.

8 – RIVENDELL

Tikslas: Įsigauk į Rivendell‘o apylinkes.
Misiją pradėsi pietiniame Rivendell‘o kampe. Turėsi tvirtovę, lankininkus, Half–Troll Marauders ir

goblinų karalių Gorkil'į. Pietuose pasistatyk tunelius ir medienos gamyklas. Visus karius sutelk tvirtovės vakaruose. Netrukus priešininkai pradės tave atakuoti, todėl pasinaudok Gorkil'iu ir atremk priešininkų puolimą, vėliau leisk Gorkil'iui atgauti jėgas. Patrauk savo pajėgas nuo tunelių, kad jų neužmuštų priešininkų atakos.

Netrukus tave atakuos Glorfindel'is kartu su savo kavalerija. Šie priešininkai pasirodys iš rytų ir pradės griauti pastatus, todėl karius patrauk toliau nuo pastatų. Prieš šiuos priešininkus panaudok Half–Troll Marauders. Glorfindel'is bandys pabėgti nuo tavęs, kai jam grės mirtis, todėl apsupk jį. Glorfindel'į nužudyk dabar, todėl būtinai apsupk jį gausiomis pajėgomis.

Pietvakariuose surask „Warg Lair" ir „Signal Fire". „Signal fire" leis tavo kariams žymiai greičiau atgauti jėgas. Nuo šiol tavo pagrindinis tikslas — sukaupti pakankamai galios „Summon Barlog" atakai.

Žaisk gindamasis ir kurk patobulinimus. Nors tam reikia daug resursų, tačiau vėliau žaidime sukurti patobulinimus bus žymiai sunkiau.

Pasirinkęs tvirtovę, papildyk savo kariuomenę naujais herojais. Tinkamiausi yra Shelob'as arba drakonų lordas Drogoth'as. Nors Drogoth'as yra labai brangus, tačiau jis neapsakomai galingas, puikiai kaunasi prieš priešininkų batalionus. Pastatęs „fissure", patobulink kalnų gigantus, Treasure Trove ir Orc'ų kasyklą. Kantriai gink savo pozicijas, kol neatliksi visų patobulinimų ir nesukursi maksimalios kariuomenės.

Jei pradėsi spausti rytus, netrukus sulauksi Elven'o batalionų kontratakos. Tad spausdamas rytus, vakaruose saugokis priešininkų atakų. Pietrytiniame kampe rasi priešakinį postą. Užgrobk šį postą, kad padidintum žaliavų atsargas. Rytiniame kampe atrasi laivų statyklą. Užgrobęs šią statyklą, galėsi pasistatyti „Corsair Black" laivus ir su šiais laivais galėsi sugriauti šiaurės pusėje esantį bokštą. Bokšto sugriovimas nebūtinas.

Savo tvirtovės rytuose atrask pietinį kelią. Šis kelias veda iki žemėlapio kampo. Kol kas šioje vietoje nieko nerasi, tačiau vėliau iš šios pusės tavo tvirtovę puls mirties armija. Todėl šiauriniame kelio kampe pastatyk keturis sargybos bokštus, kurie galėtų gin- karuose esančio tilto. Svarbiausia pastatyk bokštus ir atnaujink juos. Vėliau pastatyk dar daugiau sargybos bokštų.

Nors tavo karių skaičius ir bus maksimalus, tačiau vis tiek pasistatyk daug katapultų. Prieši-





ti vienas kitą, tiesiog statyk juos vienoje eilėje. Kiekvieną bokštą patobulink degančiomis strėlėmis, be to, bokštuose palik maksimalų skaičių lankininkų, kurie taip pat turi būti patobulinti.

Ir vėl, turėdamas maksimalų karių skaičių, apsižvalgyk vakaruose ir surask tiltą, kuris veda link Rivendell'o. Tiltą saugo priešininko bokštai. Priviliok Dunedain'o pajėgas ir sutriuškink jas savo kariais ir herojais. Netrukus pasirodys Mordor'o pajėgos ir papildomas karių pastiprinimas. Tuo pačiu metu Pietryčiuose pasirodys Hobbit'o kariai.

Gavęs naujų statybininkų, pradėk statyti naują tvirtovę prie va- ninko bokštus pradėk atakuoti katapultais ir kalnų gigantais. Saugokis lankininkų, nes jie gali sunaikinti katapultus ir kalnų gigantus, todėl pirmiausia pasirūpink lankininkais. Į pagalbą pasikviesk herojus.

Lėtai, tačiau neprarasdamas pajėgų sunaikink bokštus, kurie tau trukdys priartėti prie Rivendell'o. Kai sunaikinsi visus bokštus ir pasieksi Rivendell'ą, atsiras naujas tikslas.

Tikslas: Sunaikink Elrond'o namą ir aplink jį esančias tvirtoves.
Persikėlęs į Rivendell'ą, pasiruošk susikauti su Galadriel'o pajėgomis, kurioms vadovaus pats Galadriel'is. Jei gali, panaudok Summon Balrog galią ir sugriauk bokštus, esančius vakarinėje pusėje. Jei šios galios neturi, atsitrauk ir palauk, kol galią įgysi.

Persikeldamas į Rivendell'ą, turėtum pastebėti šešėlius. Tai bus ereliai, kurie netrukus pradės tave atakuoti. Šie ereliai puls tavo pajėgas prie tilto, esančio vakaruose, tačiau nepradėk nerimauti, nes bokštai juos sunaikins.

Papildomas tikslas: Nugalėk Fellowship.
Netrukus pietiniame kelyje pasirodys Aragorn'as, Legolas, Gimli's, Gandalf'as ir Hobbit'ai bei visa mirties armija. Tavo bokštai nužudys didžiąją dalį armijos, tačiau vėliau jie sugrius. Pasinaudok savo herojais ir išžudęs armiją, nužudyk visą draugiją, kad atliktum užduotį. Atlikęs užduotį, atgauk prarastas jėgas ir vėl pasiek maksimalų karių skaičių.

Tikslas: Lordas Sauron'as negali būti nugalėtas.
Tavo gretose pasirodys Sauron'as, ir tu gali jį prijungti prie savo herojų. Sauron'as negali mirti, todėl jokiu būdu nenuvesk jo prie priešininkų lankininkų, kitaip prarasi galingiausią savo herojų. Jei jis paklius į pavojų, bus labai sunku atsitraukti ir atgauti jėgas.

Rivendell'io vakaruose sunaikink pastatus ir toliau atakuok šiaurę. Kovoje naudok įgytas naujas galias.

Papildomas tikslas: Nužudyk Arwen Evenstar.
Palauk, kol Elrond'as ir Arwen'as pradės tave atakuoti ir kontratakuok savo herojais. Pirmiausia katapultais sunaikink priešininkų bokštus, o karius pasiųsk nužudyti lankininkus. Pietrytinėje pusėje pasirodys dar daugiau lankininkų, kuriems turėsi skirti pirmenybę. Šiaurės rytuose pasirodys Ent'ai ir jų karinės pajėgos.

Rivendell'o kova nėra labai sudėtinga, jei esi kantrus. Misiją užbaigsi sugriovęs tris tvirtoves. Kiekviena tvirtovė turi atskiras pajėgas, įskaitant ir tolimo veikimo Ent'us. Katapultais sugriauk bokštus ir herojų pagalba nužudyk karius. Kovodamas prieš priešininkus, nepamiršk pasinaudoti turimomis galiomis.

SUPER

nauji!

AJOLIE1

SAFE


BODRAGON

melodijos

Polifoninės melodijos WAP — 2 Lt.

1. Rašyk žinutę: **PC SUPER YVAPAU** 2. Siųsti numeriu: **1352**

Nusiųsti draugui: **PC SUPER YVAPAU 370699XXXXX**

Mono melodijos — 2 Lt.

1. Rašyk žinutę: **PC M YVAPAU** 2. Siųsti numeriu: **1352**

Nusiųsti draugui: **PC M YVAPAU 370699XXXXX**

TV Šou KELIAS Į ŽVAIGŽDES

Vilija - Spjaudau ir gaudau	VILISP
Vilija - Tu kvailys	VILTUKV
Mino ir Vilija - Vivo per lei	MINVILVI
Vudis ir Geltona - Du kart du	VUDISGDU
Andrius - Mes vyrai	ANDVYR
Vudis - Laimingas	VUDLAG
Rūlė ir Kastaneda - Pažiūrėk i mane pupyte	RULEKAST
Raketa- Mūsų tai neliečia	RAKETMU

Naujieji Lietuviai

Naujieji lietuvia- Afigenai	AFIGENAI
Naujieji lietuviai- Ruri ruri	NLRURIR
Naujieji lietuviai - Pederastas	NLPEDAS

TV Šou DANGUS

Vaidas - Myliu (Kastaneda cover)	VAIDMYL
Rasa - Medžiai be lapų	RASAMED

TOP 10

1	Paukštelis - Yva	YVAPAU
2	Alex F - Grazy frog	CRAFROG
3	Ž. Žvagulis - Faina	ZVAGFAJN
4	Ž. Žvagulis - Alaus nėra danguje	ZVAGALA
5	Yva - Berniukams	YVABERN
6	O-Zone - Dragostea Din Tei	DRAGOS2
7	Serioga - Ciornyj BUMER	SERBUM
8	Shakira - La Tortura	LATOR
9	Soundtrack - Bumer	BUMER
10	D. Butkutė - Nebenoriu laukt	DZORDNE

Naujienos!

★ The Rasmus - No Fear	NOFEAR	Poliklinika - Marijonai kodėl tu užkimai	POLIKMAR
★ Black Eyed Peas - Don't Lie	DONTLIE	Geltona - Mariana	GELMARI
Green Day - Wake Me Up When	12058	Hokshila- Kreizy vasara	KREIZVAS
★ James Blunt - High	12633	Crazy frog- Whoomp	CRAZWP
Gorillaz - Dare	12285	Linas ir Simona	LINASALB
Atlanta - Žalios mėtos	ATLANZA	★ Mėsa- 6 nebūsiu	MESA6
★ Kastaneda- Argentina	KASTARG	★ Yva- Buki su manim	YVABUKI

Populiariausios

★ BRIGADA-BUMER remix - TV	BRIGBUM	★ 50 Cent - Hate It Or Love It	HATEIT
TV - Ogis ir tarakonai	OGIS	Gunther ft Samantha Fox - Touch Me	TOUCMEG
Liube - Davaj za	DAVAJ	Chemical Brothers - Galvanize	GALVANI
Marijonas M. - Ar mylėsi tu mane?	MIKARM	★ Scooter - Ramp	RAMP
★ Akon - Lonely	ALKLONELY	Linas ir Simona - Albino laiškas	LINASALB
Valters & Kaža - The War Is Not Over	THEWAR	Eminem ft. Dido - Stan	STAN
In Culto - Suk suk ratelį	INCSUK	Green Day - Boulevard of Broken Dreams	BOULEVA
James Horner - Titanic	TITANIC	Eminem - Cleaning Out My Closet	CLOSET
★ AC/DC - Thunderstruck	THUNDER	Evanescence vs Paul McCoy - Bring Me to Life	BRINGME
Haiducii - Dragostea Din Tei	DRAGOS	★ Nu pogodi	NUPOGODI
Arash - Boro Boro	BOROBOR	50 Cent - P.I.M.P.	PIMP
Hoksila & B.J. Fighters - Rastaman	HOKRAST	Gwen Stefani - Hollaback Girl	HOLLABA
Jurga - Nebijok	JURGNE	Ruki Vverh - Natasha	NATASHA
Mango - In the shadows	MANGINT	Eric Prydz - Call On Me	CALLONME
TV serialas Sopranai	SOPRANAI	Valerija - Malenkij samolet	MSAMOLET
Bremenskije muzikanti	BJAKIBUKI	Backstreet Boys - Incomplete	INCOMPL
Queen - We will rock you	ROCKYOU	Iraklij Pirchalava - London-Parizh	LONDPAR
Mango - Pabučiuok	MANGPAB	Rolling Stones - Satisfaction	SATISF
★ Rytis Cicinas - Lietaus dukra	CICLIET	Moby - Lift Me Up	LIFTME
Žilvinas Žvagulis - Itališka dainelė	ZVAGITAL	Linkin Park - Somewhere I Belong	SOMEWHE
Police alarm	PSIRENA	Linas ir Simona su T. Beard - I love you	LINASLOV
Rytis Cicinas - Meilės laivas	MEILESLAIV	★ Britney Spears - Toxic	TOXIC
★ Taja - Angelas baltas	TAJANG	★ Akon - Lonely	LONE
G&G Sindikatas - Pasaka apie du brolius	GGSPASA	Geltona - Apie meilę	GELTAPIE
Mango - Raskila	MANGRA	Marilyn Manson - Mobscene	MOBSCEN
Bomfunk Mc´s - Freestyler	FREESTYLER	Panjabi Mc - Jogi	JOGI
Eminem - Mockingbird	MOCKEMI	50 Cent - In Da Club	INDACLU
★ Laima Vaikule - Vernisaz	LAIMAVE	Coldplay - Clocks	CLOCKS
Schnappi - Schnappi das kleine Krokodil	SHNAP	★ Infernal - From Paris to Berlin	PARTOBE
Robbie Wiliams - Feel	FEEL	★ Gorillaz - Feel Good Inc	FELLGOO
Žas - Po stikliuką	POSTIK	ATB - Ecstasy	ATBECTA
2Pac - Ghetto Gospel	PACGHET	Him - The Funeral Of Hearts	THEFUNE
M. Mikutavičius - 3 Milijonai	TRYSM	Scooter - Jigga Jigga!	JIGGA
Britney Spears - Everytime	EVTIBR	Shrek2 - Allstar	SHREK7
★ 50 Cent feat. Olivia - Candy Shop	CANDY50	Eminem - Just Lose It	JUSLOSI
Ž. Žvagulis su Geltona - Ir nieko daugiau	ZVAGIRN	Leonid Augutin - Zimnjaja vishnja	VISNA
Europe - Final Countdown	COUNT	Prodigy - Out Of Space	OUTOFS
Rammstein - Amerika	AMERIKA	Zdob Si Zdub - Boonika bate doba	ZDOBSI
50 Cent - Just A Lil Bit	JUSTALIL	Delfinai - Natos	DELFNAT
Black Eyed Peas - Don't Phunk With...	PHUNKWI	Usher ft Lil Jon and Ludacris - Yeah	YEAHUSH
★ Iš serialo Brigada	BRIGADA	★ Nirvana - You Know You´re Right	YRIGHT
Ruslana Lyzhichko - Wild Dances	WILDAN	Coldplay - Speed of Sound	COLDSOU
★ Kill Bill, Vol 1 - Bang Bang	BANGBA	Vanilla Ninja - Cool Vibes	CVIBES
ATB - Let U Go	LETUGO	Žas - Mes laimėsim	LAIMESIM
★ Snap - Rhythm Is A Dancer	RHYTHMD	Lenny Kravitz - American Woman	AMWOM
Black Eyed Peas - Lets Get It Started	ITSTART	Scooter - Maria (I Like It Loud)	MARIAL
Depeche Mode - Enjoy the silence	ENJOYSI	MC Vspishkin i X-mode - Animals	VSPANIM
Funky - Mne ne nravitsa dodz	FUNKMNE	Atlanta - Tu mano klaida	ATLANTU
★ Mortal Kombat	MORTAL	★ South Park - Uncle Fucka	UNCLEFU
The Rasmus - In the shadow	RMS	★ Boney M - Daddy Cool	DADDYC
The Beatles - Yesterday	YESTERDAY	Zuky - Jogurty	ZUKJOG
Jay Z and Linkin Park - Numb/Encore	NENCORE	Shrek2 - Holding Out For A Hero	SHREK2
Vestuvinis maršas	VESTMAR	Rammstein - Mein Teil	MEINTEIL
O-Zone - Despre Tine	DESPRE	Eminem - Sing for the moment	SINGFOR
Cisco Kid - Snapis – mažas krokodilas	SNAPKROK	Gwen Stefani - Rich Girl	RICHGI

spalvoti paveikslIukai

1. Rašyk žinutę: **PC WALL COND** 2. Siųsti numeriu: **1352** — 2 Lt.

Nusiųsti draugui: **PC WALL COND 370699XXXXX** WAP

CC117 · MMBIGEYE · MB400 · MB404 · KITTY9 · DOLPHINS9 · AKIS · MB182 · CRAZYSMILE · HERO94 · 7329 · AMORE · MB176 · MB402 · PAPERH · BER9 · MB407 · BBEAR · SOLD · CAT · TOGETHER · CAT10 · TUNING9 · MB175 · HXMONEY · MB421

Java žaidimai

WAP — 10 Lt.

1. Rašyk žinutę: **PC JAVA WORMS**

Šią žinutę išsiųsk du kartus 2. Siųsti numeriu: **1350**

Nusiųsti draugui: **PC JAVA WORMS 370699XXXXX**

Šią žinutę išsiųsk du kartus

N1 Nokia: 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6260, 6600, 6630, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7610, 7650, N-Gage.
N2 Nokia: 2650, 6020, 6670.
N3 Nokia: 6200, 6610, 6610i.
M1 Motorola: C650, V180, V220.
M2 Motorola: V300, V525, V600.
M3 Motorola: V500.
SG1 Sagem: myX5-2, myX7.
SH1 Sharp: TQ-GX10, TQ-GX15, TQ-GX20, TQ-GX30.
SN1 Siemens: CX65, M65, S65.
SN2 Siemens: S55.
SN3 Siemens: C60, M55, MC60, SL55.
SE1 Sony Ericsson: K500i, K700, T610, T630, Z600.
SE2 Sony Ericsson: V800.
SE3 Sony Ericsson: S700i, Z1010.
SM1 Samsung: E700, E710.
SM2 Samsung: Z107.
SM3 Samsung: E330.

kodas: **JAVA BBD** — N1, N3. M1, M2, M3. SN1, SN2, SN3. SE1, SE3.

kodas: **JAVA SPINFUN** — N1, N3. M2, M3. SN1, SN2. SG1. SE1, SE3. SM1.

kodas: **JAVA CAUTO** — N1, N2. M2. SN1. SG1. SH1. SE1, SE2, SE3. SM1, SM2, SM3.

kodas: **JAVA CTHEORY** — N1, N2. M1, M2, M3. SE1, SE2, SE3. SN1. SH1. SM3.

kodas: **JAVA RAYMAN3** — N1, N2, N3. M1, M2, M3. SH1. SG1. SE1, SE2. SM2.

kodas: **JAVA TETRIS** — N1, N2, N3. M1, M2, M3. SM1, SM2. SH1.SN1, SN2. SE1, SE2.

kodas: **JAVA WORMS** — N1, N3. SE2, SE3.

kodas: **JAVA XIII** — N1, N3. M1, M2. SH1. SN1, SN2, SN3. SG1. SE1, SE2. SM1, SM2, SM3.

kodas: **JAVA POPSOT** — N1, N2, N3. M1, M2, M3. SM1, SM3. SN1.

kodas: **JAVA SEXY** — N1, N3. M1, M2, M3. SH1. SG1. SN2. SE2. SM2, SM3.

sms atvirukai

1. Rašyk žinutę: **PC P ATEIK** 2. Siųsti numeriu: **1352** — 2 Lt.

Nusiųsti draugui: **PC P ATEIK 370699XXXXX**

VALENT · MYDOG · SAULEMANO · BUTTLOV · HAPPYV · ILUVU · KATSAUL · SWAN · HEARTU · BUKIM · HBMOUS · MERGAITE · MISU · TEDDYGIFT · HAPPYBDAY · DRUGELIS · MYYYLIU · PIPI · GARF12 · 4YOU3 · LINKSMAS · GARF11 · SUNIUKAI · YEEHAW

Actekų horoskopas

Kas Tu: Vėjas, Uola, Driežas o gal laukinis Elnias? Senovės Actekų išmintis suteiks tau naujų žinių ir išminties! Atspėk, ar tau užteks drąsos atverti ateities skraistę?

1. Rašyk žinutę: **PC ACTEKAI savo gimimo dieną, mėnesį ir metus** Pvz: **PC ACTEKAI 23.12.1985**
2. Siųsti numeriu: **1352** — 2 Lt.

Meilės testas

Ar esi tikras, kad jūs tinkate vienas kitam... Kas būtų idealiausias draugas Tau? Meilės testas padės tau įsitikinti, kad tu pasirinkai teisingai!

1. Rašyk žinutę: **PC LOVE tavo vardas ir draugo vardas**
Pvz: **PC LOVE Adomas Ugne**
2. Siųsti numeriu: **1352** — 2 Lt.

Surask savo telefono modelį

Spalvoti paveiksliukai tinka: Nokia: visiems naujiems modeliams. Motorola: C650, V180, V220, V300, V500, V525, V550, V600. Samsung: C100, C100, E700, E710, P400, P510, E800, E810, X450, X100, Z100, SGH-Z107. Siemens: C60, C62, C62, M55, MC60, S55, SL55, ST55, St55 (Version 2), St60, SX1. Sony Ericsson: K500i, K700, P800, P900, P910, T230, T300, T310, T610, T630, T68, Z1010, Z200, Z600. **Polifoninės melodijos tinka:** Nokia: visiems naujiems telefonams. Samsung: D500, E700, E710, P400, P510, S300M, SGH-E330, E800, E810, X450, X460, T100, V200, X100. Siemens: A60, C55, C60, C62, CF62, CV65, CX65, CX70, M55, M65, MC60, S55, S65, SK65, SL55, SL65, ST60, Sx1. Sony Ericsson: K500i, K700, P800, P900, P910, S700i, T230, T290i, T300, T310, T610, T630, V800, Z1010, Z200. **Mono melodijos tinka:** Nokia: visiems naujiems telefonams. Samsung: C100. Sony Ericsson: T100, T230, T300, T310, T610, Z200, Z600.
Nespalvoti atvirukai tinka: Nokia: visiems naujiems modeliams. Sony Ericsson: T300, T310, T610, T630, Z200, Z600. Motorola: V525.

Pagalbos telefonas: 8 656 56000

TEMA: GDC 2006.

PC KLUBAS

KARTU SU

GAMES.

NR. '04 (35)
KAINA 4.99 LT

Be kompaktinio disko



KAINA 4.99 LT BE KOMPAKTINIO DISKO

APŽVALGOS

- MARC ECKO'S GETTING UP
- PSI: SIBIRO KONFLIKTAS
- TOCA RACE DRIVER 3
- TONY HAWK'S: AMERICAN WASTELAND
- CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH
- VIVISECTOR: BEAST WITHIN
- X-COM: UFO DEFENCE

MĖNESIO ŽAIDIMAS

THE LORD OF THE RINGS
THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II

ISSN 1648-6854 2006'04



UP Group